POKÉMON
3
D&T

Créditos

Arte

- Marco Albiero – http://www.tuttomanga.com
- Revista Dragão Brasil – http://www.dragãobrasil.com.br
- Pokémon™ - http://www.pokemon.com

Todas as ilustrações, bem como seus personagens, são marcas registradas de terceiros, sendo alguns citados acima.

Edição, Texto, Diagramação e Adaptação

- Henrique Lobo - henrique.lobo@gmail.com

Observações

- Está é uma adaptação não-oficial para uso em conjunto com o **Manual 3D&T Ampliado e Turbinado** da Talismã™ Editora.

Índice

Introdução

Quando a febre Pokémon estava começando no Japão as empresas americanas começaram a se interessar, tornando a febre mundialmente famosa. No Japão produziram-se jogos, mangas, animes onde tiveram suas versões americanizada e finalmente brasileira.

A febre invadiu a todos os meios da mídia, através da televisão, revistas, brinquedos, CDs de música e muito mais, transformando pokémon em mania nacional.

E com os lançamentos das revistas Dragão Brasil 54, 55 e 56, pokémon virou febre no RPG também, com a presença de 151 criaturinhas e com direito a ficha técnica da Equipe Rocket, Ash e sua turma, a adaptação de pokémon para 3D&T foi um sucesso.

Porem com o avanço do mundo pokémon, hoje são conhecidos 386 dessas criaturinhas. E da mesma forma que a Dragão Brasil, este suplemento esta sendo lançado, com a ficha dos monstrinhos conhecidos, apresentando novas vantagens e desvantagens, com novas perícias e kits de personagens.

O que é 3D&T?

Em 1994 a Trama Editorial e Marcelo Cassaro (editor e criador do sistema 3D&T) levaram às bancas Defensores de Tóquio, um RPG satírico sobre super-heróis japoneses, seus poderes infinitos, gritos extravagantes e máquinas abiloladas. Simples e acessível, o jogo fez tanto sucesso que gerou uma segunda edição: Advanced Defensores de Tóquio, com regras "mais aprofundadas", com mais vantagens, desvantagens e sem perder o seu estilo simples de ser.

Então no final de 1998 surgiu a idéia de tornar o jogo mais abrangente - capaz de acomodar não apenas super-heróis, mas tudo que fosse ligado a mangá, anime e videogame - surgiu então 3D&T (Defensores de Tóquio 3ª Edição), lançado em vários suplementos e matérias acompanhando a revista Dragão Brasil.

O sucesso foi tão grande que em 2000 foi lançado o primeiro módulo básico do 3D&T, uma compilação de todos os suplementos e regras lançados ate então.

3D&T por ser simples, bom e barato obteve seu destaque entre os RPGs nacionais e hoje ele conta com uma serie de manuais e suplementos para maior jogabilidade e diversão dos 3dtistas.

O que é Pokémon?

Pokémon - abreviatura de Pocket Monsters (Monstros de Bolso) - é um anime, produzido pela Shogakukan Productions, que conta a historia sobre um mundo habitado por pequenas criaturas - bem, nem todas são pequenas - e sobre as pessoas que embarcam na aventura de se tornar o maior mestre pokémon.

Toda criança que completar 10 anos de idade pode se tornar um Treinador de Pokémons e sair à procura desses bichinhos, capturando-os, treinando-os e fazendo-os lutar para ganhar experiência.

Batalhas serão muitas, contra outros treinadores, contra a famosa equipe rocket e mestres de ginásio, estes muito importante na carreira de um treinador pokémon, pois vencendo um líder de ginásio você ganha as famosas insígnias que representam sabedoria e força na hora de uma batalha pokémon. Juntando essas insígnias você pode entrar no Torneio Pokémon, o maior evento de luta e testes de habilidade do mundo pokémon.

Hã Equipe Rocket!?

Sim a máfia do mundo pokémon, a Equipe Rocket é uma organização criminosa que atua em todo o planeta pokémon, almejando capturar os pokémon mais raros possíveis. Liderada por Giovanni a Corporação Rocket é dividida em inúmeros grupos que rodam o mundo atrás destes raros pokémons.

Os dois grupos mais famosos da equipe rocket são: Jassie, James e Meowth (abaixo), com seus planos que nunca dão certo e confiantes da clássica armadilha do buraco; o outro grupo é composto por Cassidy e Butch (dupla ao lado), famosos por apresentarem planos grandiosos, e diferente de Jassie e James, planos de sucesso, são os preferidos de Giovanni.

Biografia Equipe Rocket

James - era um garoto rico, que morava em uma mansão , mas era muito solitário seu único amigo era seu pokémon Growlithe. Decidiu fugir de casa para se livrar de ter de se casar com sua prometida desde a infância, Jessebel. Em sua jornada encontrou-se com Jassie e Meowth e decidiu acompanhá-los, se tornando um membro da Equipe Rocket.

Jassie – é uma garota histérica e mandona que compõe a Equipe Rocket junto com Meowth e James. Ela é muito gananciosa e está sempre tentando se dar bem. Ao contrario de James, Jassie nasceu em uma família muito pobre, mais sempre superou tudo. A sua maior rival é a Cassidy.

Butch e Cassidy - dois membros da Equipe Rocket pouco conhecidos, porém muito elogiados por Giovanni. Suas aparições sãos raras, mas sempre aparecem com planos grandiosos e mirabolantes. O objetivo desses dois além de capturar pokémons é estragar por completo a fama de Jassie e James.

Lema Equipe Rocket

Para proteger o mundo da devastação
Para unir os povos de nossa nação
Para denunciar os males da verdade e do amor
Para estender nosso poder às estrelas
Jassie
James
Equipe Rocket decolando na velocidade da luz
Renda-se agora ou prepare-se para lutar
Woooooobbuffet
Meowth, é isso aí!

Equipe Magma vs Equipe Aqua

Equipe Magma

A Equipe Magma é uma das vilãs do continente de Hoenn, ao lado da Equipe Aqua. Porém, esta pode ser a única semelhança entre ambas, uma vez que seus propósitos são bem distintos: enquanto a Aqua deseja capturar Kyogre, a Equipe Magma tem o desejo de ter em mãos Groudon, e com ele, transformar a Terra em um grande vulcão. Com integrantes misteriosos e poderosos, eles reinam sobre Hoenn, tendo como único desafiante à altura a Equipe Aqua, que quase sempre está em confronto com esta! Especialistas em pokémons do tipo fogo e terra a Equipe Magma se torna uma grande inimiga para todos os treinadores pokémon que entrarem em seu caminho.

Equipe Aqua

A Equipe Aqua é a outra organização do mal do continente de Hoenn. Eles planejam expandir o oceano, cobrindo a terra inteiramente pelo mar. Para isso pretendem capturar o lendário pokémon do mar Kyogre. Eles são capazes de tudo para conseguir o que querem e eliminam todos que entram em seu caminho. Porém seus planos entram em confronto com os planos da Equipe Magma, que deseja completamente o contrário, fazendo com que as duas sejam inimigas declaradas. Especialistas em pokémons aquáticos e voadores a Equipe Aqua é outra grande inimiga de mestres pokémons que tentarem impedir seu objetivo.

Instalações do Mundo Pokémon

Prof. Carvalho

O mundo pokémon é dividido em grandes continentes, ilhas e cidades, onde estas têm três grandes instalações em comum, são: os Centros Pokémon, os Laboratórios Pokémon e a Rede Policial Pokémon.

Existem cerca de um a dois laboratórios pokémons por continente, são grandes áreas que abrigam todos os tipos de pokémon existente para analises e estudos. E em algumas cidades esses laboratórios funcionam como um centro de recuperação pokémon.

Nesses laboratórios se encontram os maiores pesquisadores e entendedores do mundo pokémon, como por exemplo: Prof. Carvalho, Elm, Birch entre outros.

Prof. Birch

Centro Pokémons são espécies de hospitais pokémon, normalmente com grandes instalações para acomodar os monstrinhos e seus treinadores. Dentro destes centros são encontrado os PCFones (Pokémon Computer Fone), uma espécie de computador que transmite imagens permite fazer ligações e ate trocas pokémons com outros centros e laboratórios pokémon.

Toda Cidade possui seu centro pokémon e sua rede policial, garantindo a presença de duas personagens de grande importância. Enfermeira Joy e a Policial Jenny, elas e suas primas (idênticas) estão presentes em todo o mundo pokémon, garantido a saúde e segura dos bichinhos e seus treinadores.

Joy

Não importa a cidade em que você esteja, você encontrará uma enfermeira Joy, ou uma de suas primas idênticas, no Centro Pokémon. Expert em pokémons é um membro importante das ligas e dos torneios e sua maior alegria e cuidar dos pokémons, para que estes voltem a lutar com seus treinadores.

Policial Jenny

Jenny

Jenny é uma policial, cujo trabalho é proteger todos os pokémons e seus treinadores de malfeitores como a equipe Rocket. Seguidora fiel das regras e das leis nada escapa de sua mira e de seus pokémons rigorosamente treinados.

Não importa qual seja o desafio, Oficial Jenny fará um trabalho bem feito.

Inicio da Jornada

Os treinadores pokémon começam sua jornada muito cedo, ao completarem 10 anos, alguns já começam antes, mas não são tão bem preparados e seus pokémons são "fracos" e por serem muito novos não podem se cadastrar em ligas e torneios. Já há outros que começam um pouco mais tarde, são considerados atrasados perante os outros treinadores.
O novo treinador deve se cadastrar no Laboratório ou Centro Pokémon de sua cidade, para que no inicio de sua jornada receba um pokémon (o pokémon inicial varia de acordo com o continente em que comece a jornada pokémon) e dois importantes equipamentos: Pokébolas, e a Pokéagenda.

Pokébolas - Usadas para armazenar pokémons, as Pokébolas foram criadas para facilitar a locomoção dos treinadores e seus pokémons nas viagens. Existem muitos tipos de pokébolas cada uma possui uma função diferente que pode facilitar a captura do monstrinho (veja regra de captura de pokémon mais à frente). Elas são feitas de um material muito resiste e que com um simples toque no centro pode ficar do tamanho de uma bolinha de ping-pong ou de uma bola de bilhar.

Pokéagenda – Este pequeno computador de bolso é um dos principais equipamentos de um novo treinador pokémon. Nele estão contido dados de todos os pokémons conhecidos ate hoje, suas fraquezas, golpes e onde podem ser encontrados. Ela funciona também como uma identidade para os torneios e liga pokémon, contendo os dados do treinador e um manual contendo as regras.

Pokémon Inicial

Quando iniciam sua jornada pokémon, os novos treinadores têm o direito de escolher um pokémon para acompanhá-lo. Pode ser do tipo grama, água ou fogo. Como foi dito acima, os pokémons iniciais variam de acordo com o continente em que o treinador começa ou de acordo com seu professor instrutor.

Os treinadores do continente Kanto podem escolher Bulbasaur, Charmander ou Squirtle (Prof. Carvalho) como seu pokémon inicial; já os treinadores do continente Johto escolhem entre Chikorita, Cyndaquil e Totodile (Prof. Elm); e no continente Hoenn os treinadores podem escolher entre Treecko, Torchic ou Mudkip (Prof. Birch) para pokémon inicial.

Criação de Personagem

Os personagens de Pokémon 3D&T, são sempre treinadores, seja homem ou mulher. O que os diferencia são seus objetivos. Que pode ser desde ser o maior mestre pokémon a ser um líder de ginásio, mas isso não significa que um será mais fácil que o outro, por que sempre terá aquele pokémon "impossível" de achar e aquele oponente difícil de se derrotar.

Os treinadores pokémon seguem o mesmo modo de criação de personagens do 3D&T, porém só dispõem de 3 pontos para isso, onde é **obrigatório** a compra de uma perícia ou especialização. Todos os personagens já começam com a desvantagem devoção (sem ganhar pontos por ela), esta devoção irá ser o objetivo principal do personagem como foi dito acima. Os personagens podem pegar uma única desvantagem de qualquer valor (até -3) e seus atributos físicos não podem ultrapassar de dois (mesmo após a criação do personagem).

Novas Vantagens e Desvantagens

Vantagens

Abaixo estão listadas novas vantagens permitidas para a criação de um treinador pokémon. E algumas vantagens já descritas em outros suplementos. Muitas das vantagens aqui descritas terão sua versão para a criação de pokémons.

Armadura Mental (2 Pontos)
Esta vantagem protege totalmente o personagem contra qualquer efeito mental. Esta vantagem esta sempre ativa, e para desativá-la o personagem terá de fazer um teste de resistência, tendo um sucesso estará livre durante um curto período de tempo.

Carisma (1 Ponto)
Você é atraente para pessoas do sexo oposto e tem uma enorme facilidade para fazer amigos. Isso funciona como a vantagem Aparência Inofensiva apenas para pessoas do sexo oposto, ainda concede um bônus de +1 nas Perícias Artes e Manipulação.

Empenhado (2 pontos)
O personagem presta mais atenção a cada luta, aprendendo como se tornar o melhor. O personagem com esta vantagem recebe um ponto de experiência a mais a cada batalha justa vencida, e é capaz de aprender coisas mais facilmente.

Imunidade (1 ponto)
Não pode ser vítima de nenhuma doença que normalmente afeta os seres humanos. É imune aos poderes que causam doença e a todas as formas de venenos e toxinas. E caso seja afetado o seu organismo e capaz de gerar anticorpos MUITO eficientes.

Incentivo (1 ponto)
A função de um mestre pokémon é treinar da melhor maneira os seus Pokémons. Com essa vantagem, o personagem consegue incentivar o seu Pokémon, concedendo um bônus de +2 na FA do monstrinho. Esta vantagem só funciona uma vez por batalha.

Intimidação (2 pontos)
Essa vantagem reflete o olhar firme e a maneira de agir de um personagem antes de iniciar uma batalha. O personagem adversário deve fazer um teste de resistência para não ser intimidado, caso falhe, o personagem intimidador ganha a iniciativa, se não falhar a realização da iniciativa ocorre normalmente. Diferente da vantagem Aparência Inofensiva, esta vantagem pode ser usada mais de uma vez contra o mesmo alvo.

Poderes Psíquicos
Diferente dos outros ataques, magias e vantagens, os poderes psíquicos não consomem Pontos de Magia e sim Pontos de Vida. Personagens com a vantagem ou super poder, Armadura Mental, são totalmente imunes aos poderes psíquicos.

Telecinese (Variável) - Esse é um dos maiores poderes mentais existentes. Este poder consiste em manipular objetos à distância, levantar pesos e arremessar coisas. Para ativar este poder basta fazer um teste de habilidade, e para manter (exemplo: deixar erguido um prédio que vai cair) você testa resistência todo turno, contudo por fazer um esforço extra você começa a perder PVs.

1 ponto – poder muito fraco, suas ações tem Força 2. (1 PV para ativar, mais 1 PV por turno para manter).

2 pontos – poder fraco, suas ações tem Força 3. (2 PVs para ativar, mais 1 PVs por turno para manter).

3 pontos – poder médio, suas ações tem Força 4. (3 PVs para ativar, mais 2 PVs por turno para manter).

4 pontos – poder forte, suas ações tem Força 5. (4 PVs para ativar, mais 2 PVs por turno para manter).

5 pontos – poder muito forte, suas ações tem Força 6. (4 PVs para ativar, mais 3 PVs por turno para manter).

Simpatia (2 pontos)
O personagem tem uma afinidade maior com algumas espécies de Pokémon (escolha **um** dos tipos de pokémon existente). Toda vez que o personagem encontrar um exemplo da espécie simpatizante e tentar capturá-lo, a chance de o pokémon capturado ser mais forte é mais alta (veja regra de bônus e penalidades na captura).

Sorte (1 ponto)
Seu personagem é muito sortudo! O Mestre deve conceder dano mínimo às jogadas de dados em quedas, explosões, danos aleatórios e afins. O Personagem SEMPRE sobrevive aos acontecimentos mais improváveis que a aventura permitir. Por alguma razão as leis naturais seguem o curso de ação para salvar sua vida nos momentos de aperto: a arma do bandido emperra, a armadilha da Equipe Rocket não funciona e etc... um personagem sortudo tem até uma chance maior de achar um pokémon shiny.

Tranqueira (1 ponto)
Você carrega um monte de objetos aparentemente inúteis, mas que podem te ajudar em algumas situações (lápis, caderno, pilhas, lanterna, pá, corda, sinos ou outros objetos que ninguém lembrou de pegar).

Outras vantagens permitidas
Essas vantagens já foram descritas em outros suplementos de 3D&T, portanto não estarão sendo descritas e detalhadas, somente especificadas:

- ***Aliado***
- ***Aparência Inofensiva***
- ***Arena***
- ***Boa Fama***
- ***Genialidade***
- ***Ligação Natural***
- ***Memória Expandida***
- ***Mestre***
- ***Patrono***
- ***Riqueza***
- ***Telepatia***
- ***Teleporte***
- ***Torcida***

Desvantagens

Abaixo estão listadas novas desvantagens permitidas para a criação de um treinador pokémon. E algumas desvantagens já descritas em outros suplementos. Muitas das desvantagens aqui descritas terão sua versão para a criação de pokémons.

Alergia (-1 Ponto)
Você tem uma repulsa orgânica ou mística incontrolável a alguma substância ou evento. O contato com o objeto de sua alergia irrita visivelmente seu organismo, a ingestão ou contato causa muita dor e desconforto. Nesse estado o personagem fica com -1 em todas as suas características e não poderá fazer nenhuma reação a não se coçar o nariz, agüenta a dor nos pulmões e etc.

Antipatia (-1 ponto)
Os pokémons de certas espécies não gostam de você (escolha dois tipos de pokémons existente), pode ser pelo seu jeito ou até mesmo por causa do seu cheiro, o que importa e que eles não suportam você, sendo capaz de te atacar sem ter motivo. Toda vez que o personagem encontrar um monstro da espécie em questão e tentar capturá-lo, a chance do pokémon capturado ser mais fraco é maior (veja regra de bônus e penalidades na captura). E caso o pokémon seja capturado ele vira com a desvantagem Rebelde (veja mais adiante).

Código de Honra
Alguns treinadores de pokémon seguem regras que lhes impedem de cometer (ou deixar de cometer) certos atos em relação às pessoas e aos pokémons.

Código de Batalha (-1 ponto): nunca usar mais de um Pokémon ao mesmo tempo em uma batalha e não sair de nenhuma batalha até que seja decidido o vencedor

Código de Treinadores (-1 ponto): nunca forçar outro treinador a lutar, mesmo que por revanche, lutar de forma justa, honesta e sempre que possível utilizar todos os pokémons que possui, mesmo que colocando em risco a vida destes (por exemplo, um pokémon do tipo fogo contra um do tipo água).

Código de Cuidados Pokémon (-1 ponto): cuidar bem e respeitar TODOS os pokémons, nunca os abandonar ou explorar, nem permitir que outras pessoas o façam.

Fedor (-1 Ponto)
O personagem, com esta desvantagem sofre de alguma doença, ou vive pisando em coc... fazendo com que exale um enorme e mal cheiroso odor (realmente é exagerado desse jeito). Causando constrangimentos e talvez até ma fama!!!

Insano Maníaco (0 pontos)
Esta desvantagem cria uma obsessão no personagem, que ele sempre vai realizar quando tiver oportunidades. Pode ser algo como o Meowth e sua mania por bolas ou então o Brock e sua fixação por mulheres bonitas. A maioria das pessoas vê essa habito do personagem como normal, porém isto pode colocá-lo em algumas situações não muito agradáveis. Um personagem com essa desvantagem, quase sempre prefere realizar sua mania a "qualquer" outra coisa. A critério do mestre.

Medo (-1 ponto)
O personagem tem medo de alguma coisa. Quando ele se confronta com o objeto ou situação que lhe causa medo, deve fazer um teste de Resistência para não ficar assustado; nesse estado o personagem não consegue realizar nenhuma ação até ele se acalmar. Caso este seja relacionado a um adversário, todos os seus ataques (FA) e defesa (FD) terão penalidade de -1. Esta desvantagem pode ser conseguida através de derrotas consecutivas ou algum acontecimento negativo marcante.

Trauma (-2 pontos)
Semelhante a desvantagem medo, porem, pior. O Personagem tem uma lembrança ruim que o bloqueia. Ele não conseguirá realizar nenhuma ação que envolva o seu trauma. Caso este seja relacionado a um adversário, todos os seus ataques (FA) e defesa (FD) terão penalidade de -2. Esta desvantagem pode ser conseguida através de derrotas consecutivas ou algum acontecimento negativo marcante.

Vaidade (-1 ponto)
Você não aceita o segundo lugar. É fanático por si próprio ou por algumas de suas capacidade, especifica (inteligência, beleza, habilidade de luta, coragem, etc). Fica muito irritado quando sua "superioridade" é questionada, sofrendo, às vezes, os efeitos da Desvantagem Fúria.

Visão Deficiente (Variável)
Você possui uma deformação irreversível de visão. A deficiência pode ser leve, moderada e profunda.

Astigmatismo (-1 ponto): o personagem não é capaz de focar direito os objetos e as pessoas que estão perto, tudo em seu olhar esta "embaçado", o personagem só é capaz de enxergar direito acima de 50m, porém com um pouco de dificuldade. Com essa deficiência o personagem recebe H -2 para ataques corporais e H -1 para esquivas e bloqueios (personagens com Audição Aguçada ou Radar recebem H -1 para ataques e podem esquivar e bloquear normalmente).

Cegueira (-3 pontos): Você é cego! Perdeu por completo o sentido da visão. Personagens cegos recebem H -2 para ataque corporal, H -3 para ataques a distancia e H -2 para esquivas e bloqueios (personagens com Audição Aguçada ou Radar recebem H -1 para ataques corporais H -2 para ataques a distancia e H -1 esquivar e bloquear normalmente).

Daltonismo (0 pontos): conhecido também como cegueira das cores, o daltonismo impede que você reconheça algumas cores ou muitas vezes que você as troque como o verde pelo vermelho e vice-versa.

Hipermetropia (-2 pontos): as pessoas hipermétropes têm uma visão embaçada a qualquer distância, recebendo H-2 para ataques corporais como para ataques a distância, e H-2 para esquivas e bloqueios (personagens com Audição Aguçada ou Radar recebem H -1 para ataques e H -1 para esquivas e bloqueios).

Miopia (-1 ponto): você enxerga bem até poucos mais de 10 metros, a partir daí não e possível distinguir absolutamente mais nada. O personagem com essa deficiência recebe H -2 para ataques a distancia e H -1 para esquivas e bloqueios (personagens com Audição Aguçada ou Radar recebem H -1 para ataques e podem esquivar e bloquear normalmente).

Óculos (-1 ponto): Você precisa de óculos para enxergar, porem sem eles você sofre os mesmos redutores da desvantagem cegueira, H -2 para ataques corporais, H -3 para ataques a distancia e H -2 para esquivas e bloqueios (personagens com Audição Aguçada ou Radar recebem H -1 para ataques corporais H -2 para ataques a distancia e H -1 esquivar e bloquear normalmente).

Outras desvantagens permitidas
Essas desvantagens já foram descritas em outros suplementos de 3D&T, portanto não estarão sendo descritas e detalhadas, somente especificadas:

- **Assombrado**
- **Código de Honra dos Heróis**
- **Código de Honra da Honestidade**
- **Devoção**
- **Inculto**
- **Inimigo**
- **Insano Dupla Personalidade**
- **Insano Distraído**
- **Má Fama**

Novas Perícias

Para o 3D&T Pokémon novas perícias foram acrescentadas as demais. Você verá a seguir explicações sobre cada nova perícia, e também uma lista de Especializações possíveis. Lembrando que para a criação do personagem é **obrigatório** à compra de uma perícia ou especialização.

Entendimento Pokémon

Você entende e conhece muito sobre os pokémons. Um personagem com esta perícia conhece os principais golpes, fraquezas, resistências e é até capaz de domar pokémons selvagens.

Golpes: você sabe os principais golpes de muitos pokémons

Fraquezas: você não precisa ver uma luta para saber se certo pokémon tem ponto fraco ou não, ou no que ele e vulnerável, você já sabe!

Resistências: você sabe quais golpes não podem ser utilizados contra certos tipos de pokémon ou se eles tem alguma técnica secreta.

Doma: todos os pokémons que são capturados são selvagens, mas você possui um jeito no qual mesmo depois de ter capturado ele o obedecera.

Treinamento: você sabe treinar seu pokémon para melhor desenvolver suas habilidades.

Tratamento Pokémon

Esta perícia permite ao personagem entender um pouco mais dos pokémon, comida favorita, medicamentos, primeiros socorros, treinamento e ate quem sabe entender o que eles querem dizer!!!

Comida: você e capaz de desenvolver diferentes tipos de ração pokémon, aquela para pokémons aquáticos, essa para pokémons de pedra e etc...

Medicamentos: você e capaz de saber quais plantas, frutas e ate comida e melhor para curar uma ferida, uma doença ou ate uma simples irritação.

Primeiros Socorros: não pense que tratar de pokémons é igual a pessoas, pois é errado, pokémons necessitam de cuidados especiais, e você sabe como são esses cuidados. Você sabe como socorrer e o que fazer em horas de emergência.

Treinamento: diferente da perícia treinamento pokémon, você e capaz de treinar o pokémon após alguma doença, para se recuperarem mais rápido e sem perderem a habilidade.

Sobrevivência Pokémon

Você entende a vida pokémon, o que esses monstrinhos fazem, como se criam e crescem.

Conhecimento: você possui o conhecimento sobre as características físicas das 15 espécies de pokémons, e sabe diferenciá-las.

Reprodução: você conhece todos os passos para acasalar e reproduzir pokémons.

Ecologia: você sabe onde cada espécie Pokémon costuma habitar, conhece bem as características desses locais.

Comida: conhecendo o habitat do pokémon você e capaz de criar "algo comestível" com as ervas e plantas daquele local.

Pokémon

Muito parecida com as perícias anteriores, só tem um, porém, você é capaz de entender tudo sobre um certo tipo de pokémon (Cada tipo de pokémon conta como uma perícia).

Aquáticos: você entende sobre pokémons aquáticos, fraquezas, ataques e etc...

Outras Perícias: Planta, Venenoso, Fogo, Normal, Voador, Terrestre, Pedra, Dragão, Fantasma, Psíquico, Gelo, Elétricos, Insetos, Lutador, Noturnos e Metálicos.

Outras perícias permitidas

Essas perícias e especializações já foram descritas em outros suplementos de 3D&T, portanto não estarão sendo descritas e detalhadas, somente especificadas:

- **Arte**
- **Ciência**
- **Crime**
- **Esporte**
- **Investigação**
- **Maquinas**
- **Medicina**
- **Sobrevivência**

Novos Kits

A construção de treinadores pokémon é muito complicada já que muitas vezes uma de suas vantagens ajuda o monstrinho e não você como, por exemplo, a vantagem arena, mas para facilitar esse processo de construção, esse suplemento trás novos kits de personagem. Esses kits são um grupo de vantagens, desvantagens e perícias em conjunto que favorece tanto o treinador como seu monstrinho.

Kit: Criador Pokémon
Custo: 2 pontos
Especializado em criação de pokémons você conhece quase tudo, sobre quase todos, e sempre tenta adquiri o maior conhecimento possível sobre esses bichinhos.
Vantagens: Perícia - Tratamento Pokémon; Simpatia.
Desvantagens: Código de honra dos cuidados pokémon.
PV's e PM's: Rx4

Kit: Equipe Aqua
Custo: 3 pontos (Somente para NPC's)
Especializados em pokémons aquáticos com o objetivo principal a captura de Kyogre, a equipe aqua é capaz de tudo para conseguir o que querem.
Vantagens: Perícia – Pokémon Aquático; Arena – água; Patrono (todo o esquadrão Aqua).
Desvantagens: Devoção (Capturar Kyogre e outros pokémons aquáticos raros).
PV's e PM's: Rx5

Kit: Equipe Magma
Custo: 3 pontos (Somente para NPC's)
Especializados em pokémons do tipo fogo e com o objetivo principal a captura de Groudon , a equipe magma é uma grande inimiga a todos que se opuserem contra ela.
Vantagens: Perícia – Pokémon do tipo Fogo; Arena – lugares secos e quentes; Patrono (todo o esquadrão Magma).
Desvantagens: Devoção (Capturar Groudon e outros pokémons do tipo fogo raros).
PV's e PM's: Rx5

Kit: Equipe Rocket
Custo: 1 ponto (Somente para NPC's)
Sempre trabalhando em dupla, as equipes rocket são conhecidas em todo o mundo, e seus objetivos são a captura de pokémons raros e a dominação do mundo.
Vantagens: Especialização Crime – disfarce, armadilha e falsificação; Aliado (sempre é uma dupla); Patrono (Giovanni).
Desvantagens: Devoção (obter os mais raros pokémons e obedecer a Giovanni).
PV's e PM's: Rx4

Kit: Especialista Pokémon
Custo: 3 pontos
Ninguém conhece mais sobre pokémon do que os especialistas. A vida deles consiste em estudar e entender esses monstrinhos. Muito famosos a maioria dos especialistas se tornam "Professores Pokémon".
Vantagens: Perícia – Pokémon (dois tipos de pokémon a escolha do jogador); Empenhado; Boa Fama.
Desvantagens: Código de honra dos cuidados pokémon e da honestidade.
PV's e PM's: Rx3

Kit: Membro da Elite dos Quatro
Custo: --- (Somente NPC's)
Existem somente quatro pessoas nessa equipe, e poucas pessoas tiveram o prazer de conhecê-los. Símbolos das Ligas Pokémons são tidos como os maiores treinadores pokémon do mundo.
Vantagens: Perícia – Entendimento Pokémon; Perícia – Tratamento Pokémon; Arena – todas que o pokémon se adapte (por exemplo: água para pokémons aquáticos).
Desvantagens: Código de honra dos cuidados pokémon e dos treinadores.
PV's e PM's: Rx5

Kit: Mestre de Ginásio
Custo: 2 pontos
Famosos em todo o mundo são poucos as pessoas que chegam a esse ponto do treinador pokémon. Estrategistas e grandes conhecedores de pokémons são grandes representantes das Ligas Pokémon.
Vantagens: Perícia – Entendimento Pokémon; Arena – seu ginásio; Boa Fama.
Desvantagens: Código de honra de batalha e dos treinadores.
PV's e PM's: Rx5

Kit: Mestre Pokémon
Custo: 2 pontos
São treinadores específicos de um tipo de pokémon, e por causa disso são excelentes estrategistas e lutadores.
Vantagens: Perícia – Pokémon (tipo de pokémon a escolha do jogador); Arena – (do tipo apropriado do pokémon escolhido); Simpatia (tipo de pokémon escolhido).
Desvantagens: Medo (temem enfrentar treinadores contra seu tipo de pokémon); Antipatia (contra o tipo de pokémon escolhido); Código de Honra dos Treinadores.
PV's e PM's: Rx4

Kit: Treinador Pokémon
Custo: 2 pontos
Todo garoto ao completar 10 anos ganha um pokémon para começar sua jornada pelo mundo. Esses garotos são os treinadores pokémons, muitos deles tiveram bases forte como a Escola de Pokémons Lutadores, ou a Right Tech Pokémon School entre outras. São treinadores com poucas experiências, mas grandes conhecimentos.
Vantagens: Perícia – Pokémon (tipo de pokémon a escolha do jogador); Simpatia; Incentivo;
Desvantagens: Antipatia; Código de honra dos treinadores.
PV's e PM's: Rx3

Os Pokémons

Os Pokémons são criaturas que habitam todo o mundo pokémon. Cada espécie tem um conjunto de habilidades específicas, os pokémons geralmente nascem em ovos, enquanto uma minoria, tem seus fósseis revitalizados e muitos desses monstrinhos têm a capacidade de evoluir, ou seja, alterar para formas mais poderosas conforme adquirem experiência em batalhas.

Os pokémons são de certo modo inteligentes e geralmente obedecem aos treinadores, mas muitas das vezes um pokémon recém capturado não obedecerá a seu novo treinador.

As espécies de pokémons são catalogadas, cada uma possuindo um número de referência. A seqüência destes números varia de acordo com o número de espécies conhecidas. Hoje são conhecidos 386 pokémons que se dividem em: Água, Planta, Inseto, Fogo, Fantasma, Noturno, Terra, Pedra, Metálico, Voador, Gelo, Psíquico, Normal, Venenoso, Elétrico, Lutador e Dragão.

Os "Personagens" Pokémons

Da mesma maneira que os treinadores pokémons, cada monstrinho possui uma ficha de personagem porem elas não podem ser mudadas ou refeitas de inicio. Todos os pokémons têm uma base inicial (fichas iniciais), e suas variações, podendo ser mais forte do que aquela ou mais fraco, pois apesar de parecerem os pokémons são diferentes. O que determina essa mudança é o gasto de experiência do monstrinho como na própria hora de captura (veja bônus e penalidades de captura a seguir).

A "criação" de pokémons é bem parecida com a dos personagens normais, cada monstrinho já é construído com uma quantidade de pontos descrito e dependendo se ele for mais forte eles podem ganhar pontos de atributos e vantagens e se forem mais fracos podem perder atributos, vantagens ou ganhar novas desvantagens.

Tipos Pokémon

Os pokémons possuem vantagens e desvantagens, porém algumas das já descritas em outros suplementos merecem destaque, ressaltando a vantagem **armadura extra** e a desvantagem **vulnerabilidade**. Como já foi dito os pokémons são "catalogados" pelo seu número e tipo, o tipo pokémon determina sua fortitude (armadura extra) e fraqueza (vulnerabilidade), mas vale lembrar que para essa vantagem deve-se ter um controle, como por exemplo, jamais um pokémon aquático terá armadura extra contra elétrico e assim por diante, mas a raros casos onde isso pode chegar a acontecer, sendo que fique a critério do mestre.

Aqui serão descritos os tipos de pokémon e após cada descrição, uma lista das armaduras extras e vulnerabilidades permitidas.

Normal – O pokémon não pertence a nenhuma das espécies específicas, entretanto seu estilo de luta é único e surpreende o inimigo. Muitos dos ataques são físicos, porem a alguns muito poderosos como o metrônomo e o hiper raio. Os pokémons do tipo normal podem ter - Armadura extra: Força e Poder de Fogo; Vulnerabilidade: Força, Poder de Fogo, Magia Negra (fantasma).

Água – Grande parte dos pokémons são do tipo água, possuem em seu organismo reserva de água, podendo utilizá-la em ataques e manobras. Porem alguns pokémons aquáticos tem a desvantagem de só poderem lutar dentro da água como, por exemplo, o goldeen. Os pokémons do tipo água podem ter - Armadura extra: Água, Gelo, Fogo, Força e Poder de Fogo; Vulnerabilidade: Planta, Elétrico, Força e Poder de Fogo.

Fogo – Este é um dos tipos mais queridos entre todos, são sumamente poderosos e com grandes ataques, podendo deixar queimaduras em diversos pokémons. Eles atacam com chamas, podendo causar grande dano nos adversários. Os pokémons do tipo fogo podem ter - Armadura extra: Fogo, Gelo, Planta, Força e Poder de Fogo; Vulnerabilidade: Água, Pedra, Terra, Força e Poder de Fogo.

Elétrico – Os pokémons do tipo elétrico se caracterizam por serem de cor amarelada (em sua maioria), são dotadas de velocidade e poder, já que eles podem criar grandes descargas elétricas em seu corpo. Os pokémons do tipo elétrico podem ter - Armadura extra: Elétrico, Força e Poder de Fogo; Vulnerabilidade: Pedra, Terra, Força e Poder de Fogo.

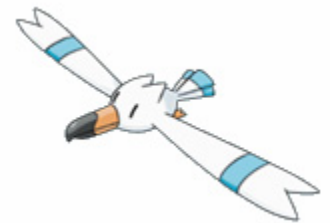
Terra – O pokémon controla muito bem seus ataques em qualquer tipo de terreno, melhor do que qualquer outra espécie pokémon. Seus maiores rivais são os pokémons aquáticos, e são quase imunes aos voadores.Os pokémons do tipo terra podem ter - Armadura extra: Fogo, Terra, Elétrico,Veneno, Força e Poder de Fogo; Vulnerabilidade: Água, Gelo, Planta, Força e Poder de Fogo.

Pedra – Caracterizam-se por manipularem as rochas e o solo na área onde lutam, possuidores de uma defesa extremamente forte, pode chegar a serem imunes contra alguns golpes. Os pokémons do tipo pedra podem ter - Armadura extra: Fogo, Pedra, Elétrico, Veneno, Força e Poder de Fogo; Vulnerabilidade: Água, Gelo, Planta, Força e Poder de Fogo.

Planta – O pokémon do tipo planta possui o poder de manipular grande parte das forças da natureza em seus ataques. Os típicos ataques desses pokémons são com plantas e pó paralisantes. Os pokémons do tipo planta podem ter - Armadura extra: Planta, Água, Terra, Pedra, Elétrico, Força e Poder de Fogo; Vulnerabilidade: Fogo, Gelo, Psíquico, Força e Poder de Fogo.

Gelo – São pokémons com a capacidade de criar gelo e ar frio com o corpo, alguns mais poderosos podem abaixar a temperatura de um local para até 0°C e em alguns golpes são capazes de congelar seu oponente. Os pokémons do tipo gelo podem ter - Armadura extra: Gelo, Água, Força e Poder de Fogo; Vulnerabilidade: Fogo, Elétrico, Força e Poder de Fogo.

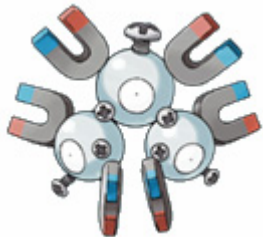
Lutador – Especialista em técnicas de luta e de defesa corporal, esses monstrinhos são capazes de provocar dano em qualquer pokémon através de seus socos, chutes e manobras especiais. Muitos deles têm a capacidade de criar elementos em seus golpes. Os pokémons do tipo lutador podem ter - Armadura extra: Força e Poder de Fogo; Vulnerabilidade: Psíquico, Magia Negra (fantasma), Força e Poder de Fogo.

Voador – Não são tidos como os pokémons mais fortes, porém são muito velozes e com uma combinação correta de habilidades podem se tornar muito destrutivos. Estes pokémons possuem em suas técnicas ondas de ventos. Os pokémons do tipo voador podem ter - Armadura extra: Veneno, Planta, Força e Poder de Fogo; Vulnerabilidade: Pedra, Gelo, Elétrico, Força e Poder de Fogo.

Inseto – Os pokémons do tipo inseto possuem os mais diversos ataques e as mais diferentes formas, algumas lembrando insetos normais. Alguns insetos pokémons apresentam uma fase de casulo onde são impossibilitados de lutar. Os pokémons do tipo inseto podem ter - Armadura extra: Planta, Veneno, Psíquico, Força e Poder de Fogo; Vulnerabilidade: Magia Negra (fantasma), Fogo, Força e Poder de Fogo.

Veneno – Caracterizam-se por terem tanto um bom ataque como uma boa defesa, só que com pouca velocidade. Capazes de sintetizar diferentes tipos de veneno em seu organismo, os ataques desses monstrinhos podem causar desde sono até o próprio envenenamento. Os pokémons do tipo veneno podem ter - Armadura extra: Planta, Veneno, Força e Poder de Fogo; Vulnerabilidade: Veneno, Terra, Pedra, Fogo, Força e Poder de Fogo.

Fantasma – Estes raros e misteriosos pokémons podem ser encontrados em lugares abandonados, obscuros e fantasmagóricos. Controladores de Magia Negra são um dos pokémons mais difíceis a serem derrotados. Os pokémons do tipo fantasma podem ter - Armadura extra: Força e Poder de Fogo; Vulnerabilidade: Psiquismo.

Psíquico – Pokémons desse tipo são extremamente fortes, apesar de possuírem pouca defesa e ataque, suas habilidades paranormais excedem o poder de luta de qualquer outro pokémon. E seus poderes psíquicos substituem sua força e armadura. Os pokémons do tipo fantasma podem ter - Armadura extra: Psiquismo, Veneno, Força e Poder de Fogo; Vulnerabilidade: Magia Negra (fantasma), Força e Poder de Fogo.

Noturno – São pokémons com costumes noturnos, por isso em sua grande maioria são pokémons escuros e com excelentes sentidos. São os melhores monstrinhos contra os pokémons psíquicos e fantasmas, já que podem "prever" ataques psíquicos e enxergar fantasmas invisíveis. Os pokémons do tipo noturno podem ter - Armadura extra: Psiquismo, Magia Negra (fantasma), Força e Poder de Fogo; Vulnerabilidade: Força e Poder de Fogo.

Metálico – Estes raríssimos pokémons, possuem uma das melhores defesas que existe, já que possuem um corpo "blindado". Mesmo sendo revestidos de metal, esses monstrinhos são muito velozes e com alto poder de ataque. Os pokémons do tipo metálico podem ter - Armadura extra: Gelo, Pedra, Força e Poder de Fogo; Vulnerabilidade: Elétrico, Fogo, Água Força e Poder de Fogo.

Dragão – Pokémons desse tipo possui um poder físico impressionante. São muito raros de se achar, contam com um grande ataque e uma ótima defesa. Seus golpes tem as mais diversas características, tornado eles um oponente difícil de ser derrotado. Os pokémons do tipo dragão podem ter - Armadura extra: Contra qualquer tipo de dano; Vulnerabilidade: Gelo, Força e Poder de Fogo.

Novas Vantagens e Desvantagens Pokémons

Com os pokémons de tipos definidos e com a armadura extra e vulnerabilidades permitidas explicadas, segue uma lista de novas vantagens e desvantagens pokémons. Como as fichas de pokémons já são definidas, estas novas vantagens só poderão ser compradas com pontos de experiências ou adquiridas na hora da captura (regra de bônus e penalidades na captura), como também a possibilidade de ganhar uma nova desvantagem. Diferente dos treinadores pokémons, esses monstrinhos não podem comprar novas perícias ou especializações, pode-se dizer que cada pokémon de uma espécie possui perícias ocultas, como os pokémons aquáticos e a perícia nado, ou os pokémons do tipo terra e a perícia cavar, são raros os pokémons que possuem algum manejo ou conhecimento dos humanos, são raros exemplos os Smeargle que possuem a perícia artes e a Chansey e Blissey que possuem a perícia medicina.

Vantagens

Abaixo estão listadas novas vantagens permitidas para os pokémons, muitas delas são semelhantes (ou iguais) às novas vantagens para a criação de personagem. E da mesma maneira, apresentará também uma lista de vantagens já descrita em outros suplementos de 3D&T.

Absorção (2 pontos)
Um pokémon com esta vantagem consegue absorver energia vital do corpo de outro pokémon, recuperando a sua própria energia. Para isto, o pokémon deve gastar 3 PMs e atacar normalmente. Se sua Força de Ataque for maior que a Força de Defesa, calcule o dano, o atacante recebe em pontos de vida um valor igual ao dano causado no defensor.

Armadura Mental (2 Pontos)
Esta vantagem protege totalmente o personagem contra qualquer efeito mental. Esta vantagem esta sempre ativa, e para desativá-la o personagem terá de fazer um teste de resistência, tendo um sucesso estará livre durante um curto período de tempo.

Ataque do Céu (3 Pontos)
Com este poder o **pokémon voador** concentra sua energia para realizar um golpe poderoso, ignorando a defesa do oponente.

Usar esse ataque exige que o pokémon gaste 3 PMs e um turno inteiro se concentrando (utilize regras de concentração no modulo básico). No turno seguinte, faça o ataque normalmente, mas com FA somando seu o Poder de Fogo, a Força, Habilidade e um dado (esse ataque não possui sucesso, caso caia seis no dado, então a FA será Força + Poder de Fogo + Habilidade +6).

Autodestruição (1 ponto)
Com esta técnica um pokémon pode concentrar energia dentro de seu corpo causando uma explosão. Para realizar este efeito o pokémon tem que perde todos seus PVs e gastar 3 PMs, realizando um ataque com FA igual aos pontos de vida que serão perdidos mais 2d.

Exemplo: Voltorb possui 5 PVs e utiliza a manobra de auto destruição, gastando 3PMs, sua FA será então, 2d+5.
Após esse ataque o monstrinho ficará incapacitado (resultado cinco no teste de morte), não podendo lutar nem utilizar qualquer outra vantagem enquanto não se recuperar **totalmente**.

Confusão (2 pontos)
Com poderes, pancadas, movimentos ou técnicas especiais, o pokémon consegue deixar a mente de seu adversário confusa. Para isto o monstrinho atacante deverá gastar 3 PMs e fazer uma jogada de ataque, sua Força de Ataque deve vencer a Força de Defesa do alvo. Se conseguir, o golpe não causará dano, porém o adversário ficará confuso. Um pokémon confuso deverá jogar um dado **para cada ação** (ataque e defesa), resultado 4, 5 ou 6 o pokémon falhará, não conseguindo agir (em regras de combate o pokémon não atacará, e em sua jogada de defesa será considerado como alvo indefeso). A confusão para depois de dois sucessos do pokémon confuso.

Empenhado (2 pontos)
O pokémon presta mais atenção ao seu treinador, aprendendo mais em cada luta sempre com o objetivo de se tornar o melhor. O monstrinho com esta vantagem recebe um ponto de experiência a mais a cada batalha justa vencida, e é capaz de aprender coisas mais facilmente.

Explosão (2 pontos)

Semelhante a técnica de autodestruição, só que mais poderosa, com esta técnica um pokémon pode concentrar energia dentro de seu corpo causando uma grande explosão. Para realizar este efeito o pokémon tem que perde todos seus PVs e realizar um ataque com FA igual aos pontos de vida perdido mais 4d.

Após esse ataque o monstrinho ficará incapacitado (resultado cinco no teste de morte), não podendo lutar nem utilizar qualquer outra vantagem enquanto não se recuperar. Observe que para utilizar essa técnica não e preciso gastar PMs. E após algum tempo o pokémon já poderá lutar normalmente.

Fortalecer (1 ponto por característica)

Com um tipo de movimento diferente (enrijecendo o corpo, meditando, etc.), o pokémon recebe um bônus de +1 na característica escolhida, que deve ser especializado entre Força (ataque), Poder de Fogo (ataque) e Armadura (defesa). O bônus permanece um número de turnos igual à resistência do monstrinho. Para que a vantagem funcione, o pokémon deve gastar 3 PMs para cada ponto de bônus. Esta vantagem só pode ser usada um número de vezes igual à resistência, com um bônus máximo de +2.

Ex: Blastoise tem R-4, A-5 e fortalecer defesa, gastando 6 PMs, Blatoise passa ter A-7 durante 4 turnos, podendo usar essa habilidade mais 3 vezes.

Habilidade Imperfeita (Variável)

O pokémon possui algumas habilidades e/ou técnicas que não consegue controlar direito, não realizando em seu poder Maximo. Para esse tipo de vantagem, a evolução do poder pode ser alcançada mais facilmente. A critério do mestre.

Invisibilidade Imperfeita (1 ponto): Funciona como a vantagem invisibilidade, a única diferença e que quando o pokémon fica invisível, algo ainda fica visível, podem ser suas "manchas", seu contorno linear, algo ainda pode ser visto no personagem. Fazendo assim que seu oponente sofra uma penalidade de H -2 para ataques a distancias ou esquivas. Personagens com Audição ou Visão Aguçadas sofrem apenas H -1 para ataques a distancia e esquivas.

Mutação Imperfeita (2 pontos): Como a vantagem mutação porem um pouco pior. Por falta de treinamento, o pokémon não e capaz de se transformar por completo deixando algum vestígio do seu verdadeiro eu, como o Ditto do desenho que não conseguia transformar os olhos. Diferente da mutação o pokémon gasta 4PMs por transformação.

Possessão Parasita (1 ponto): Muito semelhante à vantagem possessão, a diferença é que o monstrinho fica exposto permitindo que outras pessoas e pokémons o vejam. O pokémon pode possuir o corpo de outro ser um número de horas igual à resistência da vitima, após isso você perde o controle da possessão ficando com -1 em todos os atributos temporariamente.

Intimidação (3 pontos)

Essa vantagem reflete o olhar firme do pokémon antes de iniciar uma batalha. O personagem adversário deve fazer um teste de resistência, caso falhe, o adversário ficara intimidado. O pokémon intimidador ganha a iniciativa automaticamente e o seu primeiro ataque tem FA+2, se não falhar no teste de resistência, a realização da iniciativa ocorre normalmente. Diferente da vantagem Aparência Inofensiva, esta vantagem pode ser usada mais de uma vez contra o mesmo alvo.

Mutação (4 Pontos)
O pokémon possui a habilidade de copiar fielmente a todas as características do oponente (força, habilidade, armadura e poder de fogo) e vantagens, *desvantagens não são copiadas, exceto as vulnerabilidades.* Para ativar esta vantagem o pokémon gasta 2 PMs por transformação.

Poderes Psíquicos - Variável
Diferente dos outros ataques, magias e vantagens, os poderes psíquicos não consomem Pontos de Magia e sim Pontos de Vida. Personagens com a vantagem ou super poder, Armadura Mental, são totalmente imunes aos poderes psíquicos.
Esta vantagem só pode ser comprada por pokémons do tipo psíquico.

Criocinese (3 pontos) - Este fantástico poder psíquico possibilita o personagem congelar objetos a distancia só com a mente. Para que isso seja feito o personagem deve fazer um teste de Habilidade (dificuldade do objeto e a perda de PVs é dada pelo mestre), se obtiver sucesso o objeto congela, abaixando a resistência do objeto. Esta habilidade mental pode ser usada também em pessoas, vencendo a resistência do alvo e obtendo sucesso no teste de habilidade, o alvo recebe 3d dano (sem direito a defesa e/ou esquiva) e fica "congelado" por completo (paralisado), o alvo faz um novo teste de resistência a cada turno ate ser descongelado.

Escudo Psíquico (de 1 a 3 pontos) - Com este incrível poder, o psíquico é capaz de criar instantaneamente uma redoma ligeiramente transparente em volta de si, aumentando sua FD, dobrando-se ainda em causo de sucesso.

1 ponto – armadura + 2. (1 PV)
2 pontos – armadura + 3. (2 PVs)
3 pontos – armadura +5. (3 PVs)

Golpe Mental (de 2 a 4 pontos) - Você tem o poder psíquico capaz de causar dano a distancia. Para que isso seja feito o personagem deve ficar concentrando por um turno, e logo em seguida atacar normalmente, ignorando a defesa do alvo (O alvo usa somente 1d para se defender).

2 ponto – você ataca como se tivesse força 1. (1 PV).

3 pontos – você ataca como se tivesse força 3, ou pode atacar com força 1 sem se concentrar. (3 PVs)

4 pontos – você ataca como se tivesse força 5, ou pode atacar com força 3 sem se concentrar. (5 PVs)

Pirocinese (3 pontos) - Este poder psíquico possibilita o pokémon atear fogo em objetos ou adversários só com a mente. Para que isso seja feito o monstrinho deve fazer um teste de Habilidade (perda de PV's e dificuldade do teste é dado pelo mestre) e em seguida um teste de Resistência, se obtiver sucesso o objeto (ou pessoa) pega fogo, perdendo 1d de vida por turno (sem direito a resistências ou testes) até que o fogo seja apagado, no caso de adversários, o alvo perde um turno e testa sua Habilidade e Resistência, obtendo sucesso nos dois testes o fogo é apagado.

Telecinese (de 1 a 5 pontos) - Esse é um dos maiores poderes mentais existentes. Este poder consiste em manipular objetos à distância, levantar pesos e arremessar coisas. Para ativar este poder basta fazer um teste de habilidade, e para manter (exemplo: deixar erguido um prédio que vai cair) o pokémon testa resistência todo turno, contudo por fazer um esforço extra o monstrinho começa a perder PVs.

1 ponto – poder muito fraco, suas ações tem Força 2. (1 PV para ativar, mais 1 PV por turno para manter).

2 pontos – poder fraco, suas ações tem Força 3. (2 PVs para ativar, mais 1 PVs por turno para manter).

3 pontos – poder médio, suas ações tem Força 4. (3 PVs para ativar, mais 2 PVs por turno para manter).

4 pontos – poder forte, suas ações tem Força 5. (4 PVs para ativar, mais 2 PVs por turno para manter).

5 pontos – poder muito forte, suas ações tem Força 6. (4 PVs para ativar, mais 3 PVs por turno para manter).

Veneno (2 pontos)
O organismo do pokémon é capaz de sintetizar uma substância que pode ser nociva aos outros monstrinhos. Para realizar um ataque venenoso, deve-se anunciar esta intenção, então, gastar 3 PMs e realizar um ataque, se a Força de Ataque vencer a Força de defesa do alvo, o defensor deverá realizar um teste de Resistência, em caso de falha, o dano será zerado e o veneno foi injetado, causando 3 pontos de dano a cada turno, até que seja curado (somente com antídoto ou em um Centro Pokémon); no caso de sucesso o alvo recebe somente um ponto de dano.
Esta vantagem só pode ser comprada por pokémons do tipo venenoso.

Outras vantagens permitidas
Essas vantagens já foram descritas em outros suplementos de 3D&T, portanto não estarão sendo descritas e detalhadas, somente especificadas:

- **Aceleração**
- **Adaptador**
- **Aliado**
- **Aparência Inofensiva**
- **Área de Batalha**
- **Arena**
- **Arma Especial**
- **Armadura Extra**
- **Ataque Especial**
- **Ataque Múltiplo**
- **Boa Fama**
- **Deflexão**
- **Genialidade**
- **Energia Extra**
- **Energia Vital**
- **Forma Alternativa**
- **Levitação**
- **Ligação Natural**
- **Mestre**
- **Oráculo**
- **Paralisia**
- **Parceiro**
- **Poder Oculto**
- **Pontos de Magia Extra**
- **Pontos de Vida Extra**
- **Possessão**
- **Reflexão**
- **Regeneração**
- **Sentidos Especiais**
- **Separação**
- **Super Poder**
- **Telepatia**
- **Teleporte**
- **Tiro Carregável**
- **Tiro Múltiplo**
- **Toque de Energia**
- **Torcida**

Desvantagens

Abaixo estão listadas novas desvantagens permitidas para os pokémons, muitas delas são semelhantes (ou iguais) às desvantagens para a criação de personagem. E da mesma maneira, apresentará também uma lista de desvantagens já descrita em outros suplementos de 3D&T.

Exausto (-1 ponto)
Toda vez que o pokémon acabar de lutar com um adversário, ele fica muito cansado (Scyther do Tracy no anime). Caso o monstrinho seja obrigado a lutar novamente, as suas jogadas de ataque (FA) e defesa (FD) terão um redutor de -2, e não poderá usar vantagens ou habilidades que gaste PMs.

Fedor (-1 Ponto)
O personagem, com esta desvantagem sofre de alguma doença, ou vive pisando em coc... fazendo com que exale um enorme e mal cheiroso odor (realmente é exagerado desse jeito). Causando constrangimentos e talvez até má fama!!!

Insano Maníaco (0 pontos)
Esta desvantagem cria uma obsessão no pokémon, que ele sempre vai realizar quando tiver oportunidades. Pode ser algo como o Meowth e sua mania por bolas ou então o Brock e sua fixação por mulheres bonitas. A maioria das pessoas vê essa habito como normal, porém isto pode colocá-lo em algumas situações não muito agradáveis. Um pokémon com essa desvantagem, quase sempre prefere realizar sua mania a "qualquer" outra coisa. A critério do mestre.

Lapso (-1 ponto)
Quando estiver em combate, o calor da luta deixa o monstrinho nervoso, o que o leva a esquecer algumas de suas técnicas (vantagens relativas ao combate). Toda vez que o pokémon com esta desvantagem entrar em combate, o treinador deverá jogar um dado, com resultado 1, 2 ou 3 o pokémon esquece uma de suas técnicas (a escolha do mestre). O pokémon só pode esquecer uma técnica por combate.

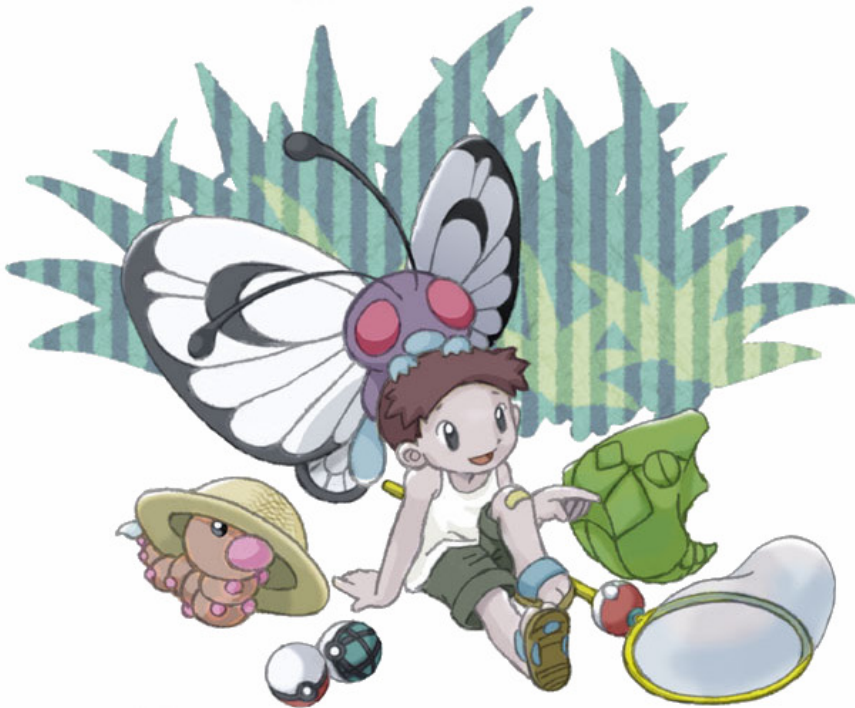
Medo (-1 ponto)
O pokémon tem medo de alguma coisa. Quando ele se confronta com o objeto ou situação que lhe causa medo, deve fazer um teste de Resistência para não ficar assustado; nesse estado o personagem não consegue realizar nenhuma ação até ele se acalmar. Caso este seja relacionado a um adversário, todos os seus ataques (FA) e defesa (FD) terão penalidade de -1. Esta desvantagem pode ser conseguida através de um acontecimento negativo marcante ou derrotas consecutivas.

Rebelde (-2 pontos)
Um Pokémon com esta desvantagem não é muito obediente ao seu treinador, como Pikachu em relação ao Ash, no inicio do desenho. Toda vez que um Pokémon rebelde for escolhido para batalhar, o jogador deve rolar um dado. Com resultado 1 ou 6, significa que o pokémon não saiu da pokébola ou simplesmente esta evitando a luta. O mesmo funciona para o momento da batalha, **para cada ação** que o treinador mandar em seu pokémon ele deverá jogar um dado, com um resultado 1 ou 6 o pokémon desobedece ao seu treinador, não recebendo mais nenhuma influência dele (bônus ou ordens) até as próximas rodadas (indicada pelo mestre). Esta desvantagem pode desaparecer com o tempo. No anime Charizard levou mais de duas temporadas!

Trauma (-1 ponto)
O pokémon tem uma lembrança ruim que o bloqueia. Semelhante a desvantagem Medo, o monstrinho não conseguirá realizar nenhuma ação que envolva o seu trauma. Caso este seja relacionado a um adversário, todos os seus ataques (FA) e defesa (FD) terão penalidade de -2. Esta desvantagem pode ser conseguida através de derrotas consecutivas ou algum acontecimento negativo marcante.

Outras desvantagens permitidas
Essas desvantagens já foram descritas em outros suplementos de 3D&T, portanto não estarão sendo descritas e detalhadas, somente especificadas:

- **Ambiente Especial**
- **Assombrado**
- **Dependência**
- **Fúria**
- **Inimigo**
- **Insano Distraído**
- **Má Fama**
- **Maldição**
- **Munição Limitada**
- **Ponto Fraco**
- **Vulnerabilidade**

Obs: Diferente dos treinadores e NPC's alguns pokémons podem ter desvantagens e vantagens únicas, mas essas, diferentes das outras, só podem ser conseguidas a critério do mestre, nunca poderão ser compradas com pontos de experiência e nem adquiridos na hora da captura.

Evolução Pokémon

Um dos fatos mais marcantes na vida de um treinador e seu pokémon é quando o monstrinho evolui. A evolução pokémon ocorre com quase todos os monstrinhos conhecidos, e é considerada por muitos como o fim de uma fase da vida e o início de outra. A primeira fase de um pokémon apresenta um monstrinho ainda filhote, com muito a aprender ainda. Ao passo que evolui ele vai se tornando mais forte, mudando até sua constituição física. Um dos exemplos mais clássicos é o fraquíssimo Magikarp, que em sua fase final se torna Gyarados, um monstro de quase 7 metros!

— A evolução pokémon pode ocorrer de três formas distintas. A primeira é a forma mais comum que existe, onde o pokémon evolui adquirindo experiência em cada luta e assim ficando mais forte, para ocorrer esse tipo de evolução é necessário que o monstrinho acumule 30 pontos de experiência. A segunda forma da evolução pokémon acontece normalmente com os pokémons do tipo inseto, que diferente da primeira não evoluem somente com experiência, existe um período desses pokémons que eles evoluíram sozinhos, passando da faze de "larva" para "casulo" e de "casulo" para "inseto", fica a critério do mestre esse período de evolução. O outro meio de evolução é através das pedras evolutivas. — Essas pedras guardam uma poderosa e desconhecida energia, que quando encostadas em certos pokémons estes evoluem. No mundo pokémon foram catalogadas somente seis pedras evolutivas, onde cada uma dela representa um elemento/força necessária para a evolução pokémon. Abaixo segue uma lista das pedras evolutivas e os pokémons que necessitam dela para a evolução:

Pedra	Descrição
Pedra Água	*Utilizada para evoluir pokémons, com poderes aquáticos.* Poliwhril » Pedra Água » Poliwrath — Shellder » Pedra Água » Cloyster Staryu » Pedra Água » Starmie — Eevee » Pedra Água » Vaporeon Lombre » Pedra Água » Ludicolo
Pedra Fogo	*Utilizada para evoluir pokémons, com poderes do tipo fogo.* Vulpix » Pedra Fogo » Ninitales — Growlithe » Pedra Fogo » Arcanine Eevee » Pedra Fogo » Flareon
Pedra Trovão	*Utilizada para evoluir pokémons, com poderes elétricos.* Pikachu » Pedra Trovão » Raichu Eevee » Pedra Trovão » Jolteon
Pedra Folha	*Utilizada para evoluir pokémons, com poderes do tipo planta.* Gloom » Pedra Folha » Vileplume — Weenpinbell » Pedra Folha» Victrebell Nuzleaf » Pedra Folha » Shiftry — Exeggcute » Pedra Folha » Exeggutor
Pedra Lua	*Essa misteriosa pedra evolutiva evolui pokémons com poderes "obscuros".* Nidorina » Pedra Lua » Nidoqueen — Nidorino » Pedra Lua » Nidoking Clefairy » Pedra Lua » Clefable — Jigglypuff » Pedra Lua » Wugglytuff
Pedra Sol	*Utilizada para evoluir pokémons, com poderes "radiantes".* Gloom » Pedra Sol » Bellossom Sunkern » Pedra Sol » Sunflora

Flareon
Eevee
Vaporeon
Jolteon
Vileplume
Gloom
Bellossom
Pikachu
Raichu
Vulpix
Ninetales
Growlithe
Arcanine
Poliwhirl
Poliwrath
Staryu
Starmie
Shellder
Cloyster

Exeggcute
Exeggutor
Weepinbell
Victreebell
Sunkern
Sunflora
Jigglypuff
Wigglytuff
Clefairy
Clefable
Nidorino
Nidoking
Nidorina
Nidoqueen
Skitty
Delcatty
Lombre
Ludicolo
Nuzleaf
Shiftry

Nível Pokémon

Muitos pokémons possuem evolução, porém não quer dizer que um pokémon que apresente duas evoluções é mais forte que o pokémon que apresente uma ou nenhuma evolução. Os níveis pokémons podem ser determinados por seus atributos, vantagens e evolução. Veja a tabela a seguir:

Nível Baixo	• Primeira fase de um pokémon que apresente uma ou duas evoluções • Apresentam atributos iguais ou abaixo de três • Apresentam no máximo duas vantagens e uma armadura extra
Nível Médio	• Primeira fase de um pokémon que apresente uma evolução, ou segunda fase de um pokémon que apresente duas evoluções. • Apresentam algum atributo igual a quatro e outros iguais ou abaixo de três • Apresentam no máximo três vantagens e duas armaduras extra
Nível Alto	• Ultima evolução de um pokémon. • Apresentam algum atributo igual ou superior a cinco e outros iguais ou abaixo de quatro • Apresentam inúmeras vantagens e armaduras extras

Combate Pokémon

O que é um combate pokémon?

Um combate pokémon não é nada mais nada menos do que um confronto entre dois ou mais pokémons, sendo testando suas habilidades e seus poderes.

Qual o objetivo de um combate pokémon?

O objetivo de um combate pokémon é determinar qual o pokémon mais forte, ou talvez o mais habilidoso ou até mesmo uma prova de quem será o melhor mestre pokémon.

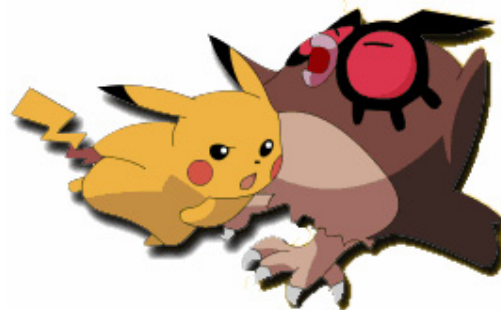
Qual o motivo de um combate pokémon?

São vários os motivos, e estes são determinados pela circunstancia que o treinador e seu monstrinho se encontram, pode ser um combate para conseguir uma nova insígnia, ou então uma rixa pessoal, a captura de um novo pokémon ou outros desafios.

E esse combate tem regras?

A maioria dos combates segue as regras da Liga pokémon onde se baseiam em lutas justas.

Com a fase de perguntas básicas sobre combate pokémon finalizada, abaixo estará a descrição dos passos de um combate pokémon normal entre dois treinadores:

1° Passo -	Os treinadores tiram a iniciativa normalmente;
2° Passo -	O treinador que perdeu a iniciativa escolhe primeiro o pokémon que irá usar;
3° Passo -	O treinador que ganhou a iniciativa escolhe seu pokémon em seguida;
4° Passo -	Os pokémons tiram a iniciativa;
5° Passo -	O pokémon que ganhou a iniciativa pode fazer uma ação (atacar, usar habilidades e etc...), em caso de ataque calcula-se a Força de Ataque;

6° Passo -	O pokémon defensor tem seu turno de defesa (podendo usar vantagens ou habilidades), calcula-se a Força de Defesa;
7° Passo -	O pokémon que perdeu a iniciativa pode fazer uma ação (atacar, usar habilidades e etc...), em caso de ataque calcula-se a Força de Ataque;
8° Passo -	O pokémon defensor tem seu turno de defesa (podendo usar vantagens ou habilidades), calcula-se a Força de Defesa;
9° Passo -	Os treinadores poderão usar itens e trocar ou não seu pokémon, caso apenas um dos treinadores troque de pokémon, o pokémon que permaneceu na luta ganhará a iniciativa automaticamente. Caso os dois treinadores troquem de pokémon, acontecerá uma nova iniciativa entre os monstrinhos (voltando ao 4° passo).
10° Passo -	Com a finalização do(s) combate(s) pokémon será determinado o treinador vencedor, aquele que ganhou mais lutas ou demonstrou melhor habilidade.

Nos combates pokémons realizadas contra líderes de ginásio, o treinador desafiante sempre perde a iniciativa, revelando o primeiro pokémon que utilizará. Nos combates realizados para capturar pokémon, o treinador escolherá seu pokémon e este realizará a iniciativa contra o outro monstrinho, neste tipo de combate é proibida a troca de pokémons, caso o pokémon selvagem ganhe a luta, quer dizer que ele conseguiu fugir e não poderá ser capturado (a não ser pela pokébola rápida veja regras de captura pokémon e pokébolas a seguir).

Captura Pokémon

Para a captura de pokémons selvagens, é necessário que o treinador pokémon deixe o monstrinho selvagem fraco, para que ele não escape da pokébola, para isso é necessário que haja um combate pokémon, entre o monstrinho selvagem e o pokémon do treinador.

Um pokémon é dito fraco quando seus pontos de vida se igualam a sua resistência, nesse ponto é quase impossível à captura falhar, para isso os treinadores contam com diversos tipos de pokébola que o auxiliaram na captura.

O treinador pokémon ao iniciar sua jornada recebe sete pokébolas normais que o auxiliaram em suas viagens, a partir daí o treinador terá que comprar ou ganhar sua pokébolas. Algumas pokébolas são vendidas em lojas especiais, outras poderão somente ser encontradas em lugares específicos e outras desenvolvidas através de frutas pokémons (Apricorn), e estas por sinal são muito raras.

O responsável pela criação das pokébolas, e maior entendedor sobre elas é o velho Kurt, famoso entendedor pokémon que mora na cidade Azálea do continente Johto, por causa de sua idade ele vendeu alguns de seus segredos para a Corporação Devon, com sua base central localizada no continente Hoenn, é a maior empresa desenvolvedora de equipamentos pokémon, porem, Kurt não revelou o segredo das Pokébolas Apricorn, hoje somente Kurt e sua filha são capazes de desenvolver esse tipo de pokébola. A seguir segue uma tabela com os tipos de pokébolas existente e nela sua descrição, sua utilização e preço.

Kurt

	Nome: Pokébola Normal **Descrição:** São as pokébolas iniciais de um treinador pokémon, são utilizadas para a captura de qualquer tipo de pokémon, mas não com muita garantia, pokémons de nível baixo capturam com mais facilidade. **Teste:** Usada contra pokémons fraco de nível baixo, rola-se um dado, com resultado 1 ou 6 a captura falha. **Preço:** $500

Nome: Super Pokébola
Descrição: Melhores que as pokébolas iniciais, essas pokébolas são utilizadas para a captura de qualquer tipo de pokémon com um pouco de garantia, capturam com mais facilidade pokémons de nível baixo e médio.
Teste: Lançando-se contra um pokémon fraco de nível baixo ou médio, rola-se um dado, com resultado 6 a captura falha.
Preço: $1750

Nome: Ultra Pokébola
Descrição: Utilizadas para a captura de qualquer tipo de pokémon, são consideradas as melhores pokébolas, capturam com facilidade pokémons de nível médio e alto. Pokémons de nível baixo a captura é certa.
Teste: Lançando-se contra um pokémon fraco de nível médio ou alto, rola-se um dado, com resultado 1 a captura falha.
Preço: $3500

Nome: Master Bola
Descrição: Utilizadas para a captura de qualquer tipo de pokémon, são as melhores pokébolas existentes, porém muito raras, capturam com facilidade qualquer pokémon.
Teste: Lançando-se contra um pokémon de qualquer nível e em qualquer estado a chance de captura é de 100%. Este é o famoso premio da loteria pokémon.
Preço: Indeterminado

Nome: Pokébola Rápida
Descrição: Feita a partir da Fruta Branca Pokémon essas pokébolas são utilizadas para a captura de qualquer tipo de pokémon que tente fugir de um combate. As chances de captura são razoáveis.
Teste: Lançando-se contra um pokémon fraco de qualquer nível, que tenha fugido de um combate rola-se um dado, com resultado 1, 2 ou 3 a captura falha.
Preço: Indeterminado

Nome: Pokébola Aquática
Descrição: Feita a partir da Fruta Azul Pokémon, essas pokébolas são utilizadas para a captura de qualquer tipo de pokémon aquático.
Teste: Lançando-se contra um pokémon aquático fraco de qualquer nível a chance de captura é de 100%
Preço: Indeterminado

Nome: Pokébola Pesada
Descrição: Feita a partir da Fruta Preta Pokémon, essas pokébolas são utilizadas para a captura de qualquer tipo de pokémon pesado como Snorlax, Wailord entre outros .
Teste: Lançando-se contra um pokémon pesado fraco de qualquer nível a chance de captura é de 100%
Preço: Indeterminado

Nome: Pokébola Amor
Descrição: Feita a partir da Fruta Rosa Pokémon, essas pokébolas são utilizadas para a captura de qualquer tipo de pokémon do sexo oposto ao pokémon que o treinador utilizar na batalha. Para quem sabe, formar novos casais.
Teste: Lançando-se contra um pokémon fraco de qualquer nível e de sexo oposto ao do pokémon lutador, a chance de captura é de 100%.
Preço: Indeterminado

Nome: Pokébola Lua
Descrição: Feita a partir da Fruta Amerela Pokémon, essas pokébolas são utilizadas para a captura de pokémons noturnos e os que podem evoluir com a Pedra da Lua.
Teste: Lançando-se contra um pokémon noturno fraco de qualquer nível a chance de captura é de 100%
Preço: Indeterminado

Nome: Pokébola Nível
Descrição: Feita a partir da Fruta Vermelha Pokémon, essas pokébolas são utilizadas para a captura de pokémons de nível inferior ao pokémon que o treinador utilizar na batalha.
Teste: Lançando-se contra um pokémon fraco de nível inferior ao pokémon utilizado na batalha a chance de captura é de 100%
Preço: Indeterminado

Nome: Pokébola Amiga
Descrição: Feita a partir da Fruta Verde Pokémon, essas pokébolas são utilizadas para a captura de qualquer tipo de pokémon. O pokémon capturado por essa pokébola não poderá ter a desvantagem rebelde.
Teste: Lançando-se contra um pokémon fraco de qualquer nível, rola-se um dado, com resultado 1 ou 6 a captura falha.
Preço: Indeterminado

Nome: Pokébola Rede
Descrição: Feitas pela Corporação Devon, essa pokébola é usada para capturar pokémons do tipo água e inseto.
Teste: Lançando-se contra um pokémon fraco inseto ou aquático a chance de captura e de 100%.
Preço: $1500

Nome: Pokébola Tempo
Descrição: Feitas pela Corporação Devon, essa pokébola é usada para capturar qualquer pokémon, Quanto maior for o tempo de batalha, maior serão as chances de captura.
Teste: Lançando-se contra qualquer pokémon fraco onde a batalha dure acima de 20 turnos, a chance de captura é de 100%.
Preço: $1000

Nome: Pokébola Repetição
Descrição: Feitas pela Corporação Devon, essa pokébola é usada para capturar qualquer pokémon, onde as chances aumento caso o treinador já tenha um pokémon igual.
Teste: Lançando-se contra qualquer pokémon fraco, e que o treinador já tenha, a chance de captura é de 100% (terá um pokémon repetido).
Preço: $1500

Nome: Pokébola Ninho
Descrição: Feitas pela Corporação Devon, essas pokébolas são utilizadas para a captura de pokémons de nível inferior ao pokémon que o treinador utilizar na batalha (igual a Pokébola Nível).
Teste: Lançando-se contra um pokémon fraco de nível inferior ao pokémon utilizado na batalha a chance de captura é de 100%
Preço: $1500

Nome: Pokébola Luxo
Descrição: Feitas pela Corporação Devon, essa pokébola funciona como a Pokébola Amiga, porem com mais eficiência. Utilizadas para a captura de pokémons fracos de qualquer nível. O pokémon capturado por essa pokébola não poderá ter a desvantagem rebelde.
Teste: Lançando-se contra um pokémon fraco de qualquer nível, rola-se um dado, com resultado 6 a captura falha.
Preço: $2000

Nome: Pokébola Premio
Descrição: Usadas em ocasiões especiais e em premiações pokémons, essas pokébolas são utilizadas para a captura de qualquer tipo de pokémon de nível baixo. Funciona como a pokébola normal.
Teste: Usada contra pokémons fraco de nível baixo, rola-se um dado, com resultado 1 ou 6 a captura falha.
Preço: Indeterminado

Nome: Pokébola Submersa
Descrição: Feitas pela Corporação Devon (continente Hoenn), essa pokébola é usada para capturar pokémons encontrados embaixo d'água ou submersos.
Teste: Lançando-se contra um pokémon fraco encontrado embaixo d'água ou submersos a chance de captura é de 100%.
Preço: $1000

Nome: Pokébola Safári
Descrição: Única pokébola permitida dentro da Zona do Safári. Sua chance de captura é muito boa, já que não é permitido combate para enfraquecer os pokémons.
Teste: Lançando-se contra qualquer pokémon da Zona do Safári, rola-se um dado, com resultado 6 a captura acontece.
Preço: Treinadores recebem essa pokébola na Zona do Safári.

Nome: Pokébola Parque
Descrição: Única pokébola permitida dentro do Parque Nacional. Sua chance de captura é boa, essa pokébola é utilizada para capturar qualquer pokémon do tipo inseto.
Teste: Lançando-se contra qualquer pokémon fraco do Parque Nacional, rola-se um dado, com resultado 1 ou 6 a captura falha.
Preço: Treinadores recebem essa pokébola no Parque Nacional.

Nome: Pokébola GS
Descrição: Muito pouco se sabe sobre esta misteriosa pokébola. Existe somente uma em todo o mundo pokémon e ao que tudo indica que quem esteja dentro dela seja Celebi, pokémon chave de uma lenda.
Teste: Nenhum. Essa pokébola nunca foi aberta.
Preço: Indeterminado

Nome: Pokébola Ouro
Descrição: Símbolo do carinho do treinador para com seu pokémon. Essas douradas pokébolas funcionam como a pokébola normal, a única diferença é que são revestidas de ouro.
Teste: Nenhum. São utilizadas para armazenar o pokémon favorito do treinador.
Preço: $5000

Tabela – Captura Pokémon

Como já foi dito os pokémons são semelhantes, porém a maior diferença que pode acontecer entre eles, ocorre em seu poder. Alguns monstrinhos têm mais resistência outros já possuem maiores ataques e assim por diante... essa diferença acontece com os pokémons adquirindo experiência e evoluindo, porem pode-se começar a partir da captura.

Toda vez que um treinador conseguir capturar um pokémon ele deverá jogar um dado pra saber se o pokémon é mais fraco ou mais forte. Existem três tabelas para esse tipo de jogada:

- A primeira para pokémons "normais" (sem nenhuma limitação externa como vantagens ou desvantagens);
- A segunda para pokémons mais "fracos" (normalmente para treinadores que possuam a desvantagem Antipatia);
- A terceira e ultima tabela para pokémons mais "fortes" (normalmente para treinadores que possuam a vantagem Simpatia).

Obs: "Normais", "fracos" e "fortes", não existem esses termos no mundo pokémon, pois todos os monstrinhos possuem suas fraquezas e seus pontos fortes, essas expressões só foram usadas para dar melhor explicação sobre as tabelas pokémon.

Lembrando que algumas dessas alterações no pokémon ocorrem também em sua evolução, por exemplo, Brock ao capturar Zubat, o monstrinho veio com uma nova vantagem, pontos de vida extra, então quando Zubat evoluir, sua evolução também terá essa vantagem. O mesmo acontece para desvantagens, atributos, pontos de vida e pontos de magia.

Tabela 1 – Pokémons "Normais"	
Resultado no Dado	Alteração no Pokémon
1	Recebe uma nova desvantagem*
2	Perde um ponto em atributo*
3	Não ha alteração no pokémon
4	Não ha alteração no pokémon
5	Ganha um ponto em atributo*
6	Recebe uma nova vantagem*

Tabela 2 – Pokémons "Fracos"	
Resultado no Dado	Alteração no Pokémon
1	Recebe uma nova desvantagem*
2	Perde um ponto em atributo*
3	Pontos de Vida resistência x4
4	Pontos de Magia resistência x4
5	Não ha alteração no pokémon
6	Não ha alteração no pokémon

Tabela 3 – Pokémons "Fortes"	
Resultado no Dado	Alteração no Pokémon
1	Recebe uma nova vantagem*
2	Ganha um ponto em atributo*
3	Pontos de Vida resistência x6
4	Pontos de Magia resistência x6
5	Não a alteração no pokémon
6	Não a alteração no pokémon

** vantagem, desvantagem e atributo a escolha do mestre.*

O mestre pode determinar a qualquer hora o poder do pokémon ("fraco", "normal" ou "forte") para que não se limite a vantagem Simpatia e à desvantagem Antipatia, afinal de contas não existe somente pokémons "normais".

Regra Opcional: *Existe ainda um tipo **muito raro** de pokémon, são os chamados **pokémons shiny**. Eles são muito mais forte que os outros pokémons de sua espécie e apresentam um "brilho" e uma coloração diferente da dos demais. Os pokémons shiny possuem +1 em todas suas características, afetando PV's e PM's e este por sua vez são multiplicados por seis (x6). Por serem muito raros, o mestre determina quando um desses vai aparecer ou não.*

Kecleon Shiny

Kecleon Normal

As Ligas Pokémon

No mundo pokémon acontecem diversos tipos de ligas durante todo o ano, onde estas testam as forças e habilidades dos pokémons e de seus treinadores. Uma vez ao ano acontece a Liga Mundial Anual de Pokémon. Um evento onde só se encontram os grandes treinadores que venceram e/ou que demonstraram um grande desempenho nas outras ligas.

Podemos nomear os tipos de ligas existentes da seguinte forma:

Liga Pokémon: As ligas acontecem nos três continentes (Kanto, Johto e Hoenn), em cada continente existem oito lideres de ginásio com estratégias, táticas e pokémons diferentes. Cada líder de ginásio guarda uma insígnia (esta sendo conseguida através da vitória sobre o líder do ginásio). Juntando todas as oito insígnias do continente o treinador tem direito a entrar na Liga Pokémon, onde enfrentara outros treinadores que também conseguiram as insígnias.

Liga dos Cinco: A Liga dos Cinco acontecem com os dez primeiros colocados da Liga Pokémon, onde os dez treinadores enfrentaram os cinco primeiros colocados da Liga Pokémon do ano anterior, nessa liga não são observados as vitórias ou derrotas e sim a estratégia e manipulação da luta, onde uma comissão de juizes determinará a nova formação dos cinco.

Liga Profissional: A Liga Profissional é muito semelhante com a liga pokémon. Cada treinador devera ter oito insígnias para se inscrever nessa liga. A diferença entre a liga profissional e a liga pokémon é que aqui só passa para as próximas etapas os primeiros colocados e no final do torneio terá somente um campeão.

Liga Elite dos Quatro: A Liga Elite dos Quatro acontece com o ganhador da liga profissional, onde este poderá enfrentar os quatro melhores treinadores do mundo pokémon e o primeiro colocado da liga anual do ano anterior, diferente da liga dos cinco convencional, aqui e observado tanto as vitórias como as estratégias, afinal o treinador só poderá enfrentar os cincos se ganhar de um de cada vez. Nunca ninguém conseguiu ganhar dos cinco, mas um treinador chamado Giovanni chegou próximo, enfrentando o ultimo pokémon do ultimo membro da Elite Quatro.

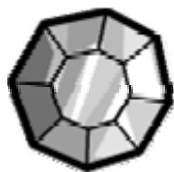
Liga Laranja: A Liga Laranja acontece em uma formação de pequenas ilhas tropicais, o Arquipélago Laranja, diferente das outras ligas aqui são avaliadas as habilidades dos pokémons e não lutas entre si. São provas onde testam as habilidades de ataque, defesas, organização em grupo e até criatividade. É uma liga dita pequena apresentam apenas quatro lideres de ginásio e um pequeno torneio na final (onde o treinador enfrenta outros participantes que conseguiram as quatro insígnias e o no duelo final o ultimo representante da Liga Laranja). O torneio final desta liga acontece de dois tipos, podendo ser em combate pokémon ou em testes de habilidades, porem o ao enfrentar o ultimo representante da liga sempre será em um combate pokémon.

Liga Anual Pokémon: Como já foi dito acima essa é o maior evento de ligas pokémon onde só participam aqueles que realmente tiveram um bom desenvolvimento durante sua jornada. Somente vinte e cinco treinadores são convocados para essa liga e dizem que esses são chamados através de convites entregues por raros pokémons. Os organizadores da liga anual de pokémon são os mesmos componentes da Elite Quatro, fazendo com que a competição não seja fácil.

As Ligas Pokémon e os Mestres de Ginásio

Liga Pokémon - Continente Kanto

A liga de Kanto é com certeza uma das mais interessantes, já que os líderes dos ginásios são jovens, poderosos e alguns, participantes da equipe rocket. A Liga se situa no bom e velho Planalto Índigo e dizem que entre as três ligas pokémon existentes, essa é a mais difícil delas.

Ginásios

Cidade: Pewter
Insígnia: Pedra
Líder: Brock
Pokémons: Forrestres, Crobat, Golem, Onix e Geodude
Descrição: Há alguns anos, o ginásio de Pewter foi abandonado. O ex-famoso treinador Flint sentia-se deprimido por atrair poucos alunos e decidiu tornar-se um Mestre Pokémon, obrigando seu filho Brock a tomar conta do ginásio de Pewter. Brock reergueu o ginásio, cuidou de seus nove irmãos e jamais deixou seus estudos e treinamentos de lado, tendo um grande conhecimento sobre pokémons (um dos problemas enfrentados pelos treinadores). Essas façanhas o tornaram bastante conhecido entre os líderes. Ainda assim, seu desejo maior era tornar-se um grande criador Pokémon.

Cidade: Cerulean
Insígnia: Cascata
Líder: Misty e as Irmãs Sensacionais (Daisy, Violet e Lily)
Pokémons: Staryu, Starmie, Horsea, Politoed, Psyduck, Corsola, Goldeen, Seaking, Gyarados e Dewgong
Descrição: As Irmãs Sensacionais transformaram o ginásio em um verdadeiro circo aquático. Com o tempo, elas perderam seus espíritos de lideres e começaram a distribuir suas insígnias para todos os treinadores que aparecessem para ver seus shows, fazendo com que o ginásio e até a própria cidade fossem mal vistos pelos outros líderes... revoltada, Misty, a mais nova das irmãs, decidiu tornar-se uma treinadora pokémon, seguindo o exemplo de Lorelei, uma das componentes da Elite dos Quatro, revitalizando o ginásio e a honra de Cerulean.

Cidade: Vermilion
Insígnia: Trovão
Líder: Tenente Surge
Pokémons: Voltorb, Electrode, Pikachu e Raichu
Descrição: Com uma atitude arrogante e autoconfiante (justificada por derrubar até o "mais poderoso" pokémon em um único ataque, e sua mania de chamar outros treinadores de "benzinho"), Surge tornou-se temível e odiado por muitos treinadores. Isso tudo contribuiu para que acusassem o líder de Vermilion de participar de planos com a Equipe Rocket contrabandeando Pokémons para o continente Johto. Logo as suspeitas desapareceram por falta de provas, porém Surge é vigiado de perto pelas policiais Jenny.

Cidade: Celadon
Insígnia: Arco-íris
Líder: Érika
Pokémons: Victreebell, Tangela, Vileplume, Gloom e Weepenbell
Descrição: A cidade de Celadon é uma das maiores metrópoles do mundo, se igualando a cidade de Saffrom e Goldenrod. Conhecida pela produção de perfumes exóticos Celadon recebe milhares de turistas todos os anos, a família de Érika é uma das mais ricas produtoras dessas essências. Essa coincidência fez correr entre as más línguas que a líder havia sido escolhida apenas pelo poder de seus pais. Mas Érika não se importa com isso, apenas com seus pokémons e suas experiências em buscas de novas fragrâncias, o que concede ao ginásio o maior número de discípulos do mundo.
Sua aparência gentil desaparece completamente quando ela e seu Vileplume entram em um combate, principalmente quando esse envolve a honra de sua família e a fama de seus aromas.

Cidade: Fuschia
Insígnia: Alma
Líder: Koga
Pokémons: Venonat, Venomoth, Golbat, Muk, Koffing e Weezing
Descrição: Ataques rápidos, precisos e venenosos, além de ilusões, essas são especialidades do líder de ginásio Koga. Tendo herdado o ginásio de sua mãe, mestra que fez parte da Elite dos Quatro, ele dedica sua vida a treinar sua única filha, Janine, para um dia sucedê-lo como líder. Apesar de treinar arduamente para ser um membro da Elite dos Quatro, muitos dizem que por trás das cortinas, Koga é um dos mais altos agentes da Equipe Rocket, mas no mesmo caso que o Tenente Surge nada foi provado por falta de provas.

Cidade: Saffron
Insígnia: Ouro
Líder: Sabrina
Pokémons: Abra, Kadabra, Alakazam, Mr. Mime e Hypno
Descrição: Há dez anos existia em Saffron o Ginásio Lutador de Ryo. Até a chegada de uma menina de olhar gelado. Sozinha com seu abra, ela derrotou todos os membros do ginásio e desbancou seu líder (hoje alguns membros do antigo ginásio, lutam e treinam no o ginásio de Cianwood no continente Johto). Exatamente três anos depois Sabrina fundou seu próprio ginásio com a ajuda de Giovanni, que diz um dia cobrar pelo favor. A obsessão da líder por aprimorar seus dotes psíquicos, a ponto de sacrificar seus próprios amigos, inspira multidões e apavora muitos treinadores. Sabrina tem um tom misterioso e leva a serio todo e qualquer combate pokémon.

Cidade: Ilha de Cinnabar
Insígnia: Vulcão
Líder: Blaine
Pokémons: Ninetales, Growlithe, Rapidash, Rhydon, Magmar e Arcanine
Descrição: Na Juventude, Blaine trabalhou como engenheiro genético para a Equipe Rocket, mas, cansado das atrocidades cometidas, tomou parte na operação que exterminou o grupo. Mais tarde, foi considerado herói após proteger o pássaro lendário Moltres. Nomeado líder, usa seu ginásio como centro de pesquisas, revivendo pokémons extintos. Chateado com a invasão de turistas na ilha de Cinnabar por causa das fontes termais (a ilha se localiza a cima de um vulcão), Blaine fechou o seu ginásio e anda disfarçado pela cidade, sendo esse um dos maiores problemas dos treinadores pokémon, afinal é muito difícil encontrá-lo.

Cidade: Viridian
Insígnia: Terra
Líder: Giovanni
Pokémons: Persian, Machamp, Kingler, Nidoqueen, Nidoking e Rhydon
Descrição: Aos olhos do mundo, Giovanni é um dos homens mais ricos do planeta, que ajuda no treinamento de jovens aspirantes a mestres Pokémon, para quem sabe, no futuro, serem novos membros da Equipe Rocket, pois na verdade, ele é o mestre e fundador desta equipe. O ginásio de Viridian permanece a maior parte do tempo de portas fechadas, por ser um grande empresário, sempre possui obrigações mais importantes, fazendo com que o ginásio fique em segundo lugar. São raros aqueles que venceram esse temível líder de ginásio, dizem que um dos poucos que ganharam formaram um grupo chamado Elite dos Quatro.

Mapa das Insígnias
Continente Kanto

Liga Pokémon - Continente Johto

A liga do continente Johto é muito emocionante, apesar de não apresentar líderes de ginásio mafiosos ou comandantes de uma corporação criminosa, é neste continente que se encontram o maior número de bases da equipe Rocket. Nesta liga os treinadores encontram novos lideres de ginásio com diferentes táticas e tipos de pokémon.

Ginásios

Cidade: Violet
Insígnia: Zephir
Líder: Falkner
Pokémons: Pidgey, Pidgeotto, Pidgeot, Hoothoot e Dodrio.
Descrição: Os observadores mais atentos dos céus da cidade de Violet com certeza já viram um misterioso vulto, que sobrevoa atento a tudo o que ocorre abaixo. Não, não se trata de um Pokémon, mas de Falkner, o líder do ginásio local, em sua patrulha para manter a lei e a ordem. Tendo herdado o ginásio de voadores de seu pai – bem como o imenso número de discípulos, Falkner orgulha-se da tradição de sua família, por ser descendente direto do primeiro líder de Violet. Mas esse orgulho todo lhe rendeu uma certa arrogância: não é difícil vê-lo subestimando seus oponentes.

Cidade: Azálea
Insígnia: Colméia
Líder: Bugsy
Pokémons: Butterfree, Beedrill, Spinarak e Scyther.
Descrição: Sem discípulos para seguí-lo, e completamente desestimulado com sua função, o antigo líder de Azálea fechou as portas do ginásio e partiu. Durante muito tempo à cidade foi banida da jornada Johto. Pouco tempo atrás, uma corajosa jovem ofereceu-se para reerguer o ginásio com os conhecimentos que lhe garantiram o título de "enciclopédia de pokémons insetos". Essa era Bugsy, apesar da extrema confiança em seus pokémons, chegando à beira da prepotência, a nova líder colocou novamente o ginásio no circuito dos treinadores e tornou o local um verdadeiro centro de criação Pokémon, atraindo curiosos para que conheçam os mistérios dos pokémons insetos e, dessa forma, sintam-se incentivados a treiná-los.

Cidade: Goldenrod
Insígnia: Rana
Líder: Whitney
Pokémons: Clefairy, Nidorina e Miltank.
Descrição: A cidade de Goldenrod é uma das maiores de todo o planeta. Para ocupar o banco de líder de ginásio daqui, somente um treinador de grande experiência, correto? Errado! Diferente de todos os demais treinadores em suas jornadas, Whitney não treinou sua vida toda visando conquistar o posto. Tendo iniciado seus treinamentos por influências de algumas amigas, seu talento nato fez com que ela logo chegasse ao topo do ginásio em que apenas garotas são aceitas. Dias depois, ela tornou-se a mais jovem das líderes de Johto. E, apesar de sua aparência e maneiras infantis, aqueles que a subestimaram se arrependeram profundamente.

Cidade: Ecruteak
Insígnia: Névoa (ou Fantasma)
Líder: Morty
Pokémons: Gastly, Haunter, Misdreavus e Gengar
Descrição: O ginásio de Ecruteak foi construído num local de riqueza arqueológica imensa. E é nessa região que foram encontradas as duas torres construídas por civilizações esquecidas e que, segundo a tradição, foram locais em que pokémon considerados lendários como Ho-oh foram cultuados. Morty aprendeu sobre tudo, e orgulha-se muito dessa cultura. Sua atitude revoltada não esconde a paixão que possui pela história de sua terra. Ele entende que recebeu uma posição privilegiada, ocupada por colossos como a lendária Agatha, da Elite dos Quatro, e faz valer a escolha de alguém tão jovem. Por isso mesmo, seus pokémon fantasmas ajudam a manter sua fama de "o mais sombrio dos líderes de Johto".

Cidade: Cianwood
Insígnia: Shock
Líder: Chuck
Pokémons: Primeape, Machop, Hitmontop e Poliwrath
Descrição: Um dos mais tradicionais ginásios de toda a liga está localizado em Cianwood. Todas as manhãs antes mesmo do sol nascer, as praias são tomadas por centenas de treinadores e seus pokémons lutadores, grande parte são do continente Kanto, que vieram para Cianwood depois da queda do ginásio de Ryo na cidade de Saffrom.
"Para que o pokémon seja forte, o treinador deve ser forte", esse é o lema do líder do ginásio que, apesar da pança abundante, permanece imbatível. Elite dos Quatro? "Isso não é pra mim. Prefiro ver meus pupilos conquistando cada vez mais espaço lá, Bruno foi meu melhor aluno, aquele em que investi muito de meu tempo, e hoje ele é um dos maiores membros da Elite dos Quatro. Não há orgulho maior para um mestre do que ver o sucesso de um discípulo".

Cidade: Olivine
Insígnia: Mineral
Líder: Jasmine
Pokémons: Ampharos, Magnimite, Magneton e Steelix
Descrição: A cidade portuária de Olivine foi o principal canal de comunicação com o leste. Por outro lado, foi à última cidade a receber um ginásio. Por ser recente, os lideres escolheram uma especialização em um tipo de pokémon descoberto no início deste século (uma descoberta recente), os pokémons metálicos.
Jasmine é a quinta líder desse ginásio, tendo um gigantesco Steelix como sua obra-prima. Mesmo depois de tornar-se a melhor líder de ginásio que Olivine já teve, a garota não deixou de lado sua antiga paixão: cuidar do antigo farol da cidade, cujo topo encontra-se seu Ampharos, responsável por guiar os barcos em segurança pelo oceano.

Cidade: Mahogany
Insígnia: Glacial
Líder: Pryce
Pokémons: Shellder, Cloyster, Lapras, Seel, Dewgong e Piloswine
Descrição: O mais velho dos líderes de ginásio está em Mahogany há várias décadas – rivalizando em experiência apenas com Blaine, o flamejante líder de Cinnabar – com pouco mais de trinta anos, foi promovido a membro da Elite dos Quatro sendo considerado um dos melhores. Seus ensinamentos, contudo, prevaleceram até a recente derrota para Lorelei, em que o idoso treinador sentiu o peso da idade.
Pryce é um gigante em se tratando de experiência: seu controle sobre os Pokémon glaciais permite até mesmo vestir-se apenas com bermudas em meio ao gélido ginásio. Ainda assim, a maior preocupação do líder é para com o futuro de seu centro de treinamento, já que nenhum de seus discípulos se considera à altura para sucedê-lo.

Cidade: Blackthorn
Insígnia: Crescente
Líder: Clair
Pokémons: Dragonair, Bagon, Shellgon, Gyarados e Kingdra
Descrição: Em Blackthorn localiza-se o mais antigo ginásio da região oeste, lar dos oponentes que muitos consideram invencíveis: os treinadores dos lendários Pokémon Dragão. Adiante deles, ostentando a insígnia, está Clair.

Quando criança, Clair viu um garoto muito ferido diante de sua casa. Seu nome era Lance: seu passado, um mistérios, mas sua determinação motivou Clair a seguir os mesmos passos ao seu lado, ambos treinando sob a tutela do líder de Blackthorn, logo se destacaram e competiram pela liderança do ginásio. Clair venceu, mas tem a certeza de que Lance lhe cedeu essa honra. Por isso, ela dedica sua vida a fazer valer esse sacrifício, assim Clair trata todo oponente com o mesmo valor e nunca subestimando ninguém.

Mapa das Insígnias
Continente Johto

Liga Pokémon - Continente Hoenn

Hoenn é um continente cercado pelo mar localizado a sudoeste de Kanto e Johto, dizem às lendas que este continente foi formado a partir dos pokémons Groudon e Kyogre, estes elevando a terra e expandindo o mar respectivamente. Neste continente se encontra a mais nova Liga Pokémon, esta sediada na cidade de Ever Grande, além de novos treinadores e pokémons. Diferente dos outros continentes, aqui não há grandes redes de corrupção pokémon (porém há é sede dos conflitos entre a equipe Aqua e Magma) mas apresentam as mais misteriosas aventuras como, por exemplo, a Ilha Miragem.

Ginásios

Cidade: Rustboro
Insígnia: Granizo
Líder: Roxanne
Pokémons: Kabuto, Omanyte, Graveler e Nosepass
Descrição: Quando era criança, Roxanne estudou na academia pokémon de Rustboro, uma instituição mundialmente famosa, ela era uma estudante muito aplicada nas lições e nos combates, sendo a primeira aluna a se formar e receber a Insígnia Oficial (veja mais sobre essa insígnia na parte de curiosidades pokémon). Apos receber esta insígnia, começou ganhar vários torneios e ser uma das melhores nas ligas pokémon, a partir daí Roxanne foi nomeada líder de ginásio. Hoje ela é uma líder muito conhecida no continente Hoenn e professora na mesma academia em que se formou.

Como Brock, ela é especialista em pokémons do tipo pedra, sendo o Nosepass seu pokémon favorito. Muitos a vêem como arrogante, por causa de seu ar intelectual, porem é uma líder de bom coração, e que mesmo em combate não para de ensinar seus alunos e até mesmo os treinadores que a desafiam.

Cidade: Dewford
Insígnia: Articulação
Líder: Brawly
Pokémons: Hitmonlee, Hitmonchan, Meditite e Makuhita
Descrição: Brawly, a primeira vista parece ser uma pessoa comum, um surfista como qualquer outro, porem um pouco desligado com as suas obrigações, já que seu passatempo favorito é surfar e não duelar com seus pokémons. Com esse jeito de agir, Brawly não aparenta ser um grande líder de ginásio, mas cuidado nunca deixe ser subestimado pelas aparências, enquanto surfa ele treina seus pokémons, dando a eles força e resistência, por causa desse tipo de treinamento seus pokémons possuem grande velocidade e equilíbrio e Brawly o titulo de "a grande onda de luta". O Ginásio de Brawly é meio sombrio e escuro por se encontrar dentro da Caverna Granito, principal local de treinamento de Brawly e seus pokémons.

Como Chuck ele é um grande mestre de pokémons lutadores, porem novato na carreira e um pouco desinteressado mal conhece o próprio Bruno (símbolo dos treinadores de pokémons lutadores). E seu pokémon favorito é seu Makuhita, um dito companheiro de surfe.

Cidade: Mauville
Insígnia: Dínamo
Líder: Wattson
Pokémons: Electrike, Manectric, Voltorb, Magnemite e Magneton

Descrição: Da mesma forma que o tenente Surge, Wattson ama e utiliza pokémons do tipo elétrico. Apesar de ser uma pessoa velha como Blaine e Pryce, ele é uma pessoa bem jovial (até demais para sua idade), alegre e costuma sempre estar com um grande sorriso em sua cara. Por seu jeito de ser e por suas atitudes os cidadãos de Mauville o nomearam como o "homem cheio de energia". Wattson sempre teve o sonho de expandir sua cidade, modernizando-a o máximo possível, porem ele abandonou esse sonho de expansão depois da intriga que enfrentou com muitas pessoas.
Apesar disso ele não deixou de modernizar algo, fazendo esse serviço em seu ginásio, onde se encontram diversas montanhas-russas, portas automáticas, interruptores elétricos, detectores de movimento e para os treinadores desafiantes, algumas armadilhas até a arena.

Cidade: Lavaridge
Insígnia: Calor
Líder: Flannery
Pokémons: Numel, Camerupt, Slugma, Magcargo e Torkoal
Descrição: Ruiva e com olhos de tom avermelhado, nada combina mais com essa descrição do que os pokémons de fogo, principalmente sendo o tipo de pokémon favorito desta líder de ginásio. Flannery é nova neste requisito de líder (ganhou o ginásio de seu avô depois que este resolveu dar um descanso e seguir a carreira de poeta), porem é só nisso, pois ela é uma treinadora pokémon desde criança, juntamente com seu Growlith de estimação e seus outros pokémons do tipo fogo.
Em sua cidade Flannery é admirada por sua beleza e força em batalha, manuseando bem as habilidades de seus pokémons.

Cidade: Petalburg
Insígnia: Balança
Líder: Norman
Pokémons: Kangaskhan, Spinda, Linoone, Slaking e Vigoroth
Descrição: Norman é um homem que vive para seus pokémons e que acredita no poder e na habilidade deles. Utilizando pokémons do tipo normal, pode se esperar de tudo deste treinador, sendo assim um dos maiores desafios da liga Hoenn.
O continente natal de Norman é Johto, porém em um de seus treinamentos com pokémon, ele foi visto e convocado para um teste no continente Hoenn, onde ele apresentou um ótimo desempenho vencendo todos os treinadores sem se quer perder uma partida, ganhando assim o direito e titulo de um dos mestres de ginásio do continente.

Cidade: Fortree
Insígnia: Pena
Líder: Winona
Pokémons: Altaria, Swablu, Swellow, Tropius e Pelipper
Descrição: Treinadora de pokémons do tipo voador, tal como Falkner, Winona é uma líder que defende seus pokémons com unhas e dentes, desafiando o primeiro que ousar a falar mal deles. Muitos dizem que em Fortree o treinador não busca a líder de ginásio e sim o contrario, Winona costuma sobrevoar a cidade protegendo-a contra criminosos, como a equipe Rocke, e em busca de treinadores que parecem querer desafiá-la. Ela é muito durona e quase nunca perde uma batalha e quando acontece ela demora a aceitá-la, em Fortree Winona e conhecida como "Líder Winona".

Cidade: Mossdeep
Insígnia: Mente
Líder: Tate e Liza
Pokémons: Lunatone e Solrock
Descrição: A cidade de Moosdeep é o cenário de mais um ginásio controlado por irmãos, porem dessa vez os irmãos lutam pra valer e não fazem de suas batalhas um show como no ginásio de Cerulean. Tate e Liza são gêmeos idênticos (idênticos até mesmo no pensamento), liderando o ginásio ao mesmo tempo, e são considerados um dos maiores obstáculos da liga Hoenn.
As lutas contra eles são de dois contra dois, isso é, cada lado, tanto treinador como líder de ginásio, usará dois pokémons ao mesmo tempo, decidindo o ganhador quando pelo menos um pokémon da dupla é derrotado.
Como Sabrina, ambos os gêmeos adoram pokémons do tipo psíquico e possuem uma ligação muito grande com seus pokémons, Tate com seu Solrock e Liza com seu Lunatone, fazendo com que na luta os pokémons ajam em sincronia realizando manobras e ataques um se relacionando com o outro, sendo essa a maior dificuldade de um treinador ao se deparar com esses dois.

Cidade: Sootopolis
Insígnia: Chuva
Líder: Wallance e posteriormente Juan
Pokémons: Luvdisc, Whiscash, Crawdaunt, Sealeo, Kingdra, Seaking e Milotic
Descrição: A determinação do líder de ginásio de Sootopolis está em andamento, pois Wallace o atual líder está prestes a ser o mais novo representante da liga Hoenn no mundo pokémon, fazendo parte da Elite dos Quatro, caso seja confirmado sua participação, ele será substituído por Juan, um treinador três

Wallace

vezes campeão da Liga Anual Pokémon.
Wallace é um expert em pokémons aquáticos, sempre sendo comparado com os maiores treinadores desse tipo de pokémon, como Misty (líder de ginásio de Cerulean) e Lorelei (integrante da Elite dos Quatro). Suas técnicas vão além do normal, cobrando 125% de seus pokémons, fato que o levou a ser, talvez, o mais novo integrante da Elite dos Quatro.
Juan é um amante de pokémons do tipo água e desenvolveu grande habilidade e astúcias com eles, sendo instrutor e conselheiro de muitos treinadores. Seus feitos como treinador levaram a Liga Pokémon nomeá-lo o novo líder de ginásio de Sootopolis, isso se Wallace se tornar o representante da Liga Hoenn no mundo pokémon.

Mapa das Insígnias
Continente Hoenn

Liga Laranja – Arquipélago Laranja

Um grande composto de ilhas tropicais guarda o mais diferente torneio pokémon, nessa liga não são testados o poder de luta e sim a habilidade do pokémon em sincronia com seu treinador. Ainda não muito famosa, a Liga Laranja vem ficando cada vez mais importante e ganhando um importante papel no mundo pokémon.

Ginásios

Ilha: Mikan
Insígnia: Coral
Líder: Sissy
Pokémons: Seadra e Blastoise

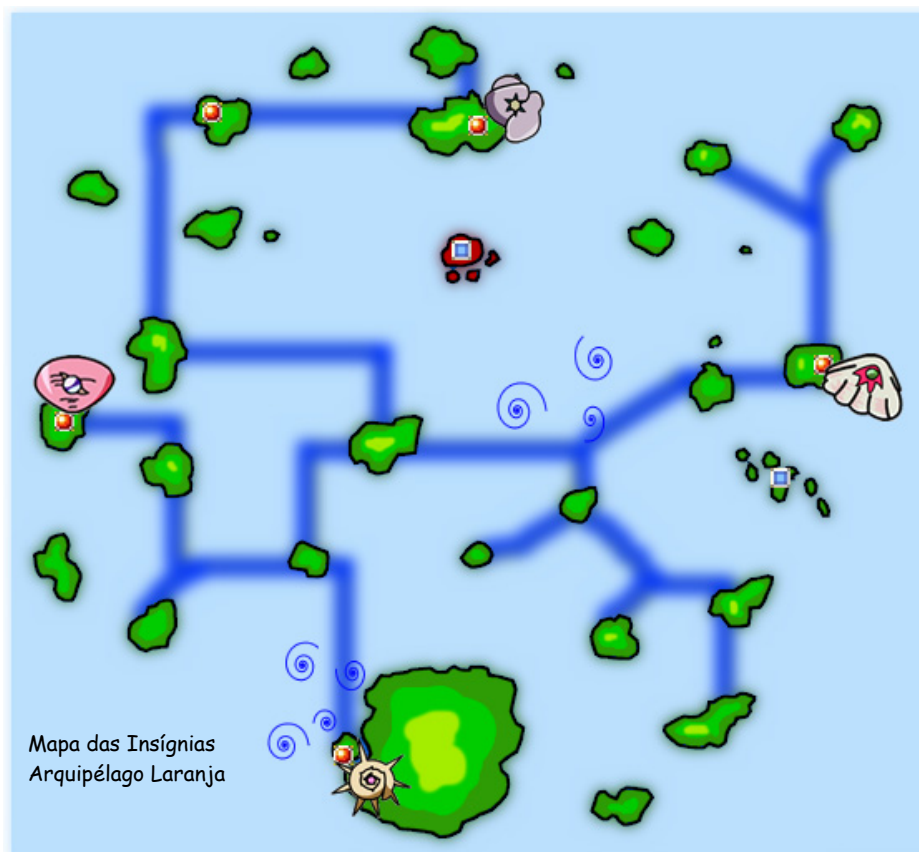
Descrição: A ilha de Mikan é conhecida por suas águas quentes e repletas de nutrientes, que atraem todos os anos grandes quantidades de cardumes e – claro – pescadores. Mas, além do grande número de peixes, o local também é conhecido por ser a primeira parada para os treinadores da Liga Laranja.
A tradição pesqueira de seus habitantes fez com que os vínculos existentes entre humanos e pokémons aquáticos se tornassem de vital importância. Claro que as provas de seu ginásio não poderiam ser diferentes: os testes consistem em interações com os pokémons aquáticos, como

atingir alvos com técnicas de água e corridas a bordo de bichinhos marinhos. E nesses testes a líder de Mikan é imbatível.
Assim como a maior parte dos líderes do arquipélago, Sissy herdou o ginásio de seus pais, e dedica-se ao treinamento para ser digna do posto recebido, além de treinar seu irmão menor, Brian, para ocupar seu lugar futuramente.

Ilha: Navel
Insígnia: Mar de Rubi
Líder: Danny
Pokémons: Nidoqueen, Geodute, Electrode, Machoke e Scyther
Descrição: À primeira vista, a ilha de Navel é apenas uma ilhota deserta ao centro do arquipélago, repleta de formações rochosas e rica em fontes de água quente, que brotam do solo. Entretanto, se olharmos mais de perto, é possível notar que há mais do que simples jatos de água fervente. A ilha toda é, na verdade, o ginásio de Navel.
A pesar de ser o líder local, Danny não costuma apresentar-se como tal. Navegando de ilha em ilha até encontrar um aspirante a mestre Pokémon, o rapaz costuma convidar para Navel aqueles que considera prontos para lhe proporcionar um grande desafio. Apenas depois de chegar ao destino ele revela sua identidade, e as disputas iniciam-se. O terreno montanhoso é o primeiro obstáculo a ser vencido, chegando ao alto de uma elevação com um gêiser em seu topo. Depois disso, as capacidades de congelamento são testadas: o pilar d'água deve ser congelado e, do bloco de gelo, um trenó deve ser moldado. Finalmente, sobre o trenó o último desafio é travado: chegar ao pé da montanha em menor tempo.

Ilha: Trovita
Insígnia: Concha-Espinho
Líder: Ruddy
Pokémons: Electabuzz, Exeggutor, Starmie, Ninetales, Venomoth, Pidgeot, Golem, Rhydon, Hitmonchan e Alakazam
Descrição: O líder de Trovita é mestre na arte da elegância, da dança e do charme. Ruddy, o herdeiro do ginásio usa seu charme em cima das treinadoras, luta com elegância e a dança em seus pokémons, isso mesmo através da dança e de passos graciosos os pokémons de Ruddy desenvolveram grandes habilidade, como esquivas precisas, golpes certeiros e novas técnicas, como uma Starmie sendo capaz de soltar um choque-do-trovão.
Os testes de habilidades do ginásio envolvem, acertar alvos sobre uma lancha em alta velocidade, e batalhas entre pokémons do mesmo tipo, fogo contra fogo, grama contra grama, e assim por diante para que nenhum dos lados obtenha vantagem sobre o outro.

Ilha: Kumquat
Insígnia: Estrela Jade
Líder: Luana
Pokémons: Marowak e Alakazam
Descrição: Uma das maiores ilhas do arquipélago Laranja é lar da segunda cidade mais populosa da região, cujo recebeu o mesmo nome da ilha, e que é conhecida por suas praias paradisíacas e fontes termais. É nesse cenário tropical que encontramos Luana, uma destemida treinadora, líder do ginásio desta ilha e cuja coragem já salvou a população das mais variadas diversidades, como inundações e vilões da equipe Rocket. O maior sonho de Luana é ver seu filho – que seguiu a jornada da liga Johto para se tornar um mestre pokémon - herdando seu posto de líder de ginásio.
"Trabalho em equipe" são as palavras de lei aqui. Dois pokémons devem unir suas forças e batalhar lado a lado para atingir seus desafios. Simples? Não, não com a perfeição do trabalho em equipe dos pokémons de Luana.

Ilha: Pummelo
Troféu: Troféu Aqua de Ouro (ou Troféu Liga Laranja)
Líder: Drake
Pokémons: Ditto, Onix, Gengar, Venusaur, Electabuzz e Dragonite
Descrição: Os primeiros campeões da Liga Laranja eram condecorados como líderes de suas tribos. Hoje, a demonstração de poder dos vencedores é mais simbólica do que política, sendo os treinadores contemplados com um troféu, e este exposto no museu da liga e registrado na Liga Mundial Pokémon, mas para isso é necessário vencer Drake.
Drake é o mais poderoso treinador de todo o arquipélago Laranja. Dizem que seu Dragonite está ao seu lado desde os primeiros anos de vida, e toda essa convivência deu frutos impressionantes. Ele passou por toda a liga pokémon conquistando as insígnias de Índico e Johto. Chegando a enfrentar Elite dos 4; dizem que quando Drake enfrentou Lance, a luta entre seus dragonites durou dias.
A luta entre Drake é a ultima fase da liga laranja, e é nesta fase que ocorrerá pela primeira vez na liga, combates normais entre pokémons, porem com uma característica incomum, a variação do terreno, fazendo com que o treinador pense bem em uma estratégia e no golpe que usar.

Liga dos Quatro

Na verdade a Liga dos Quatro, apesar do nome, é composta por cinco pessoas. Os quatro maiores treinadores do mundo pokémon, esses conhecidos como elite dos quatro, juntamente com o ultimo ganhador da liga anual.

Teoricamente, esta não é uma liga, e sim um desafio final para o treinador pokémon, e este desafio se encontra em uma região montanhosa e "paradisíaca" entre o continente Kanto e Johto.

A Elite

Treinadora: Lorelei
Desafio: A Resistência
Pokémons: Dewgong, Cloyster, Piloswine, Jynx e Lapras
Descrição: O primeiro desafio da Elite dos Quatro se encontra na sala fria, e lá quem irá recepcionar o treinador será Lorelei, que utiliza pokémons de gelo, tendo como principal, seu Lapras. Muitos dizem que esse Lapras acompanha Lorelei desde sua infância salvando a vida da mesma na caverna Icefall (cachoeira de gelo).
Lorelei é conhecida por seus estilos lógicos, calculados, e frio em uma batalha, utilizando manobras defensivas e ofensivas ao mesmo tempo, sendo um grande desafio até mesmo para pokémons elétricos e do tipo grama.
O maior sonho de Lorelei é ver de perto o Lendário Articuno, o mais poderoso pokémon de gelo.

Treinador: Bruno
Desafio: A Força
Pokémons: Hitmontop, Hitmonchan, Hitmonlee, Steelix, Machamp e Onix
Descrição: O segundo desafio da Elite dos Quatro se encontra na sala guerra, e lá quem irá recepcionar o treinador será Bruno, cujo se tornou membro da Elite dos Quatro para realizar seu desejo de enfrentar os melhores treinadores do mundo pokémon.
Discípulo de Chuck (líder de ginásio no continente Johto), carrega seus ensinamentos até hoje, vivendo e treinando com seus pokémons.
Mestre em pokémons lutadores, muitos de seus duelos são decididos em apenas um golpe.

Treinadora: Agatha
Desafio: A Habilidade
Pokémons: Gastly, Hunter, Gengar, Misdreavus e Crobat
Descrição: Agatha é uma das treinadoras mais idosas do mundo pokémon, sendo símbolo para muitos treinadores sênior, é geralmente uma pessoa amável ajudando aos treinadores ver onde estão errando até mesmo durante um duelo, entretanto a verdadeira extensão de suas habilidades é desconhecida.
Sendo o terceiro desafio da Elite dos Quatro, Agatha se encontra na sala mística, aqui os treinadores deverão testar sua concentração e tentar ver a verdade atrás das ilusões e dos misteriosos golpes aplicados pelos pokémons fantasmas.

Treinador: Lance
Desafio: O Equilíbrio
Pokémons: Charizard, Gyarados, Aerodactyl, Dragonite, Kingdra e Ampharos
Descrição: O ultimo desafio da Elite dos Quatro, se encontra na sala Premium, e quem está lá para receber os treinadores é o mundialmente famoso Lance, que como Clair (líder de ginásio do continente Johto) usa pokémons do tipo dragão.
Gyarados e Dragonite são os maiores problemas dos treinadores, pois estes são os principais pokémons de Lance, ele acredita que os pokémons do tipo dragão são virtualmente indestrutíveis.
Lance possui um estilo próprio de luta, no qual utiliza a força do adversário contra ele mesmo, para que em seguida acabe com o duelo em um só golpe.

Treinador: ???
Desafio: A Batalha Final
Pokémons: ???
Descrição: Finalmente chegou a ultima etapa da aventura de um treinador pokémon. O ultimo desafio se encontra na sala final da Liga dos Quatro, onde o treinador que conseguiu vencer todos os desafios (resistência, força, habilidade e equilíbrio) enfrentará o atual campeão da liga anual.

Coliseu Pokémon,
local das ultimas batalhas de
um treinador pokémon. Localizado no
planalto índigo entre os continentes Kanto e Johto

PokéShop

Itens e Preços

Em todas as cidades pokémon se encontram as famosas lojas pokémon ou pokéshop, lá os treinadores podem reabastecer seus suprimentos, desde alimento a itens de cuidado de pokémon.

Lembrando sempre que, apesar de serem os mesmos itens os preços podem variar de loja para loja ou até mesmo de cliente para cliente.

Item	Preço	Função	Item	Preço	Função
Pokébola	$ 500	Captura de pokémon (descrita anteriormente)	Anti-Paralisia	$ 500	Cura o estado de paralisia de um pokémon
Super Pokébola	$ 1750	Captura de pokémon (descrita anteriormente)	Antídoto	$ 500	Cura o estado de envenenamento de um pokémon
Ultra Pokébola	$ 3500	Captura de pokémon (descrita anteriormente)	X-Ataque	$ 3000	FA+3 para o pokémon durante 5 turnos
Pokébola Rede	$ 1500	Captura de pokémon (descrita anteriormente)	X-Defesa	$ 3000	FD+3 para o pokémon durante 5 turnos
Pokébola Tempo	$ 1000	Captura de pokémon (descrita anteriormente)	X-Agilidade	$ 3000	H+2 para o pokémon durante 3 turnos
Pokébola Repetição	$ 1500	Captura de pokémon (descrita anteriormente)	Vara de Pesca	$ 10000	Serve para pescar pokémons de nível baixo e de nível médio
Pokébola Ninho	$ 1500	Captura de pokémon (descrita anteriormente)	Super Vara	$ 15000	Serve para pescar pokémons de qualquer nível
Pokébola Luxo	$ 2000	Captura de pokémon (descrita anteriormente)	Bicicleta	$ 25000	Diminui o tempo de viagem.
Pokébola submersa	$ 1000	Captura de pokémon (descrita anteriormente)	Leite de Milktank	$ 100	Bom para pokémons e treinadores.
Potion	$ 750	Cura 5 PV's de um pokémon	Ticket Safári	$ 1000	Entrada para a Zona do Safári. Vendido somente na cidade de Fuschia
Super Potion	$ 1000	Cura 10 PV's de um pokémon	Óculos Escuros	$ 4000	Perfeito para enxergar onde há muita luz
Hyper Potion	$ 1500	Cura 15 PV's de um pokémon	Visão Noturna	$ 10000	Perfeito para enxergar onde há pouca luz
Max Potion	$ 3000	Cura todos PV's de um pokémon	Kit de Viagem	$ 5000	Simplesmente tudo para viagens e acampamentos
Ether	$ 1500	Restaura 5 PM's de um pokémon	Doce	$ 10	Amado por pokémons e humanos
Max Ether	$ 2500	Restaura 10 PM's de um pokémon	Boneca Pokémon	$ 100	Perfeito para presente
Max Restauração	$ 5000	Cura todos os PV's e Restaura todos os PM's de um pokémon	Mapas	$ 5000	Mapa das cidades e de todo o mundo pokémon

Curiosidades Pokémon

Right Tech Pokémon School

Essa é a mais famosa e renomada escola do mundo pokémon, com sede em todos os continentes e em cidades de grande importância - Ilha de Cinnabar, Cidade de Goldenrod em Johto e na Cidade de Rustboro em Hoenn -

Todo ano, cada instituição da Right Tech recebe cerca de cem novos alunos, e desses somente um "se forma treinador", o premio desse mérito é a famosa Insígnia Oficial Pokémon, no qual concede ao treinador passar para a liga pokémon sem o precisar das oito insígnias.

Fundadas por grandes líderes de ginásio e com apadrinhado da Elite dos Quatro, as Rigth Tech são academias pokémons completas, e que buscam passar para seus alunos tudo sobre pokémons.

A primeira aluna a receber esta Insígnia foi à líder de Ginásio Roxanne, no qual foi e é considerada uma das melhores alunas da Right Tech até hoje.

Ilha Miragem

Este é um dos maiores, senão o maior, mistério do mundo pokémon. Localizada a leste do continente Hoenn, está é uma ilha muito difícil de se encontrar, não porque é escondida e sim por causa dos mistérios que a cerca, como a densa neblina próxima da ilha, a incerteza de onde ela se encontra, as fortes ondas do mar e o silencio, que chega até assustar.

Muitas pessoas dizem que é somente uma lenda, outras já dizem tê-la visto uma ou duas vezes e algumas raras pessoas afirmam até ter explorado a floresta que se encontra na ilha.

Apesar das estórias, e dos boatos a Ilha Miragem é real, e lá se encontra os mais raros frutos-pokémon, e um grande número de pedras evolutivas, além do pokémon Wynaut (a única espécie de pokémon encontrada na ilha).

Porem o maior mistério é o de como chegar na ilha, afinal ninguém sabe ao certo onde ela se encontra.

Alfabeto Unown

	A		H		O		V
	B		I		P		W
	C		J		Q		X
	D		K		R		Y
	E		L		S		Z
	F		M		T		?
	G		N		U		!

Os Unowns são pokémon misteriosos e especiais, eles têm poderes psíquicos poderosos, principalmente quando atuam em grupos. São muito antigos, existem a mais de 1500 anos, dizem que eles vivem em outra dimensão e que a forma de letra que eles possuem, na antiguidade, era utilizada para transmitir mensagens. Não se sabe muito a respeito da força de um Unown, mas, pelo que se pode constatar eles tem uma grande capacidade de usar seus poderes psíquicos para criar o que a mente de algum humano ou pokémon desejar.

Fichas Pokémon

Bulbasaur
Tipo: Planta/Veneno
Pokedex: Ao nascer, um bulbo é plantado nas costas de bulbasaur, esse bulbo armazena energia, e cresce juntamente com o pokémon.

F-2 (contusão), **H**-3, **R**-2, **A**-1, **PdF**-1 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Folha Gilete (corte/planta, PdF 1 pt); Membros Elásticos (1 pt);
Armadura Extra: Água (2 pt);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Ivysaur
Tipo: Planta/Veneno
Pokedex: Evolução do Bulbasaur. A planta em suas costas absorve nutrientes da luz solar dando energia, e fazendo com que o floresça em pouco tempo.

F-3 (contusão), **H**-3, **R**-2, **A**-2, **PdF**-2 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Folha Gilete (corte/planta, PdF 1 pt), Encontrão (força, 1 pt); Membros Elásticos (1 pt);
Armadura Extra: Água (2 pts), Elétrico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Venusaur
Tipo: Planta/Veneno
Pokedex: Evolução do Ivysaur. Há uma grande flor em suas costas, que é capaz de absorver luz solar e transformar em energia.

F-4 (contusão), **H**-4, **R**-5, **A**-4, **PdF**-3 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial Folha Gilete (corte/planta, PdF 1 pt), Encontrão (força, 1 pt); Tiro Carregável (planta/luz, 2 pts); Absorção (2 pts); Membros Elásticos (1 pt);
Armadura Extra: Água (2 pts), Terra (2 pts), Pedra (2 pts), Elétrico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Charmander
Tipo: Fogo
Pokedex: A chama em sua calda demonstra a força vital de charmander.

F-2 (contusão), **H**-3, **R**-2, **A**-2, **PdF**-3 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Lança Chamas (PdF, 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Charmeleon
Tipo: Fogo
Pokedex: Evolução do Charmander. Esse pokémon possui uma natureza inquieta e nervosa, procurando inimigos constantemente atacando-os principalmente com suas garras.

F-3 (corte), **H**-3, **R**-2, **A**-3, **PdF**-4 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Lança Chamas (PdF 1 pt), Garrada (força 1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Charizard
Tipo: Fogo/Voador
Pokedex: Evolução do Charmeleon. Charizard possui asas poderosas e um grande poder de fogo capaz de derreter grandes pedras.

F-4 (contusão), **H**-5, **R**-3, **A**-4, **PdF**-5 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Explosão de Fogo (PdF 1 pt), Ataque Sísmico (força 1 pt), Garrada (corte, força 1 pt), Fúria do Dragão (fogo/gelo PdF 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt); Tiro Carregável (2 pts); Levitação (2 pts); Tiro Múltiplo (2 pts); Ataque Múltiplo (1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Pedra (-1 pt), Terra (-1 pt); Elétrico (-1 pt);

Squirtle
Tipo: Água
Pokedex: O casco sobre seu corpo funciona como um escudo, sendo capaz de proteger o squitle contra grandes pancadas.

F-1 (contusão), **H-**3, **R-**2, **A-**3, **PdF-**2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Arma d'água (PdF 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Wartortle
Tipo: Água
Pokedex: Evolução do Squirtle. A longa calda de Wartortle é símbolo de longevidade, e a resistência de seu casco representa a força como um guerreiro pokémon.

F-2 (contusão), **H-**3, **R-**2, **A-**4, **PdF-**3 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Canhão d'água (PdF 1 pt), Cabeçada (força 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Blastoise
Tipo: Água
Pokedex: Evolução do Wartortle. Os canhões encontrados em seu casco possuem um grande poder, disparando tiros d'água capazes de perfurar até aço.

F-4 (contusão), **H-**4, **R-**4, **A-**5, **PdF-**4 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Hidro Bomba (PdF - área 4 pts), Cabeçada (força 1 pt); Deflexão (1 pt); Tiro Múltiplo (2 pts); Fortalecer (armadura, 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Caterpie
Tipo: Inseto
Pokedex: seus pés funcionam como almofadas de sucção, sendo capaz de subir lugares verticais, quando cresce cobre-se de seda, e transforma-se em um casulo.

F-1 (contusão), **H-**1, **R-**1, **A-**1, **PdF-**1 (contusão)
Vantagens: Ataque Especial - Trombada (força 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt);

Metapod
Tipo: Inseto
Pokedex: Evolução do Caterpie. A carapaça que cobre esse pokémon é tão duro quanto uma chapa de ferro.

F-0, **H-**1, **R-**2, **A-**3, **PdF-**0
Vantagens: Armadura Extra: Força (3 pts), Poder de Fogo (4 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt);

Butterfree
Tipo: Inseto/Voador
Pokedex: Evolução do Metapod. Em batalha o Butterfree agita suas asas em grande velocidade liberando poeiras altamente tóxicas.

F-2 (contusão), **H-**3, **R-**4, **A-**2, **PdF-**4 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt); Levitação (2 pts); Paralisia (1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Venenoso (2 pts), Psíquico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Elétrico (-1pt), Pedra (-1 pt);

Weedle
Tipo: Inseto/Veneno
Pokedex: encontrado geralmente em florestas comendo folhas, possui um olfato apurado e um perigoso chifre venenoso.

F-1 (perfurante), **H-**1, **R-**1, **A-**1, **PdF-**1 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Agulha Gêmea (força 1 pt);
Armadura Extra: Venenoso (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt);

Kakuna
Tipo: Inseto
Pokedex: Evolução do Weedle. Quando em perigo este pokémon é capaz de endurecer seu corpo como um sistema de defesa.

F-0, **H**-1, **R**-2, **A**-3, **PdF**-0
Vantagens: Armadura Extra: Força (3 pts), Poder de Fogo (4 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt);

Beedrill
Tipo: Inseto/Voador
Pokedex: Evolução do Kakuna,. Capaz de voar em alta velocidade, Beedrill ataca seus inimigos usando seus afiados ferrões.

F-3 (perfurante), **H**-4, **R**-3, **A**-2, **PdF**-3 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Agulha Venenosa (veneno, força 1 pt); Levitação (2 pts); Ataque Múltiplo (1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Venenoso (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt) Elétrico (-1pt), Pedra (-1 pt);

Pidgey
Tipo: Normal/Voador
Pokedex: Localizado em áreas gramíneas e em florestas, é um pokémon muito dócil, porém para se defender é capaz de criar pequenos furacões de areia.

F-1 (corte), **H**-2, **R**-2, **A**-0, **PdF**-2 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Ventania (PdF 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Pidgeotto
Tipo: Normal/Voador
Pokedex: Evolução do Pidgey. Muito protetor da sua área território, Pidgeotto enfrenta seus intrusos e oponentes com seus ataques de garra e fortes correntes de vento.

F-2 (corte), **H**-4, **R**-2, **A**-1, **PdF**-3 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Ventania (PdF 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Pidgeot
Tipo: Normal/Voador
Pokedex: Evolução do Pidgeotto. Protetor e amigável, este pokémon é capaz de voar na velocidade do som.

F-3 (corte), **H**-5, **R**-4, **A**-3, **PdF**-4 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Ventania (PdF 1 pt), Levitação (2 pts); Aceleração (1 pt)
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Rattata
Tipo: Normal
Pokedex: Pequeno e muito rápido é capaz de viver em qualquer lugar, sendo um pokémon comum em muitos lugares.

F-2 (corte), **H**-2, **R**-2, **A**-0, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Mordida (força 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Raticate
Tipo: Normal
Pokedex: Evolução do Rattata. Seus dentes fortes e resistentes são capazes de quebrar rochas com apenas uma mordida.

F-4 (corte), **H**-3, **R**-3, **A**-2, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Super Mordida (força 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Spearow
Tipo: Normal/Voador
Pokedex: Suas asas curtas impedem que voe em alta velocidade, porém são capazes de produzir um sinal advertindo perigo, pedindo ajuda e atacando em bando.

F-2 (corte), **H**-3, **R**-2, **A**-2, **PdF**-1 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Bicada (força 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Fearow
Tipo: Normal/Voador
Pokedex: Evolução do Spearow. Com suas enormes e magníficas asas Fearow é capaz de ficar um dia inteiro voando sem descansar.

F-3 (corte), **H**-4, **R**-3, **A**-3, **PdF**-2 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Bicada Perfurante (perfurante, força 1 pt); Levitação (2 pts); Ataque Múltiplo (1 pt)
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Ekans
Tipo: Veneno
Pokedex: Portador de grande força e agilidade, Ekans é um pokémon perigoso capaz de responder rapidamente a uma ameaça.

F-3 (contusão), **H**-3, **R**-3, **A**-2, **PdF**-1 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Esmagamento (força 1 pt); Paralisia (1 pt); Veneno (2 pts);
Armadura Extra: Veneno (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt);

Arbok
Tipo: Veneno
Pokedex: Evolução do Ekans. Uma vez que Arbok envolve seu corpo em torno da vitima, é impossível escapar, já que possui grande força e um poderoso veneno.

F-4 (contusão), **H**-4, **R**-4, **A**-3, **PdF**-3 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Esmagamento (força 1 pt), Agulhas Venenosas (perfurante, PdF 1 pt); Paralisia (1 pt); Veneno (2 pts);
Armadura Extra: Veneno (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt);

Pichu
Tipo: Elétrico
Pokedex: Apesar de seu tamanho, Pichu é capaz de produzir grandes cargas elétricas.

F-1 (contusão), **H**-2, **R**-1, **A**-1, **PdF**-2 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Choque (PdF 1 pt), Ataque Rápido (força 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Pikachu
Tipo: Elétrico
Pokedex: Evolução do Pichu. Este pokémon armazena energia em suas bochechas, e sua eletricidade é capaz de atrair grandes relâmpagos.

F-1 (contusão), **H**-3, **R**-2, **A**-2, **PdF**-3 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Choque do Trovão (PdF 1 pt), Ataque Rápido (força 1 pt); Aceleração (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Raichu
Tipo: Elétrico
Pokedex: Evolução do Pikachu. Raichu contém um grande poder elétrico e sua longa cauda serve como fio terra para proteger-se de seu próprio poder.

F-3 (contusão), **H**-4, **R**-3, **A**-3, **PdF**-4 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Trovão (PdF 1 pt), Ataque Rápido (força 1 pt); Aceleração (1 pt); Toque de Energia (1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Sandshrew
Tipo: Terra
Pokedex: Não gostando de água, este pokémon vive em buracos profundos em terras áridas. Se ameaçado enrola-se como uma esfera para sua proteção.

F-2 (corte), **H**-3, **R**-2, **A**-3, **PdF**-1 (terra)
Vantagens: Ataque Especial - Arranhão (força 1 pt);
Armadura Extra: Elétrico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt);

Sandslash
Tipo: Terra
Pokedex: Evolução do Sandshrew. Este pokémon possui uma capacidade incrível de escavação, em suas costas encontram-se escamas resistentes e afiados dando-lhe defesa e um bom ataque.

F-3 (corte), **H**-4, **R**-3, **A**-5, **PdF**-2 (terra)
Vantagens: Ataque Especial - Garrada (força 1 pt); Super Poder: Terremoto (5 pts, só pode ser usado no poder mínimo);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Elétrico (2 pts), Veneno(2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt);

Nidoran ♀
Tipo: Terra/Veneno
Pokedex: Embora pequena, sua mordia e garras afiadas a torna perigosa, mesmo que não utilize seu pequeno chifre.

F-2 (corte), **H**-3, **R**-2, **A**-1, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Chifre Agulha (veneno, força 1 pt);
Armadura Extra: Veneno (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Nidorina
Tipo: Terra/Veneno
Pokedex: Evolução da Nidoran. Este pokémon tem uma natureza dócil, porém se ameaçada prefere utilizar ataques como mordida e garrada por não possuir um chifre bem desenvolvido.

F-3 (corte), **H**-4, **R**-4, **A**-3, **PdF**-1 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Cabeçada (perfurante, força 1 pt);
Armadura Extra: Veneno (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Nidoqueen
Tipo: Terra/Veneno
Pokedex: Evolução da Nidorina. sua pele rígida lhe fornece grande proteção, porém mesmo sendo pacifica, Nidoqueen torna-se muito perigosa quando está defendendo seus filhotes.

F-4 (corte), **H**-4, **R**-5, **A**-4, **PdF**-2 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Ataque de Cifre (veneno, força 1 pt), Agulhas Venenosas (PdF 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt);
Armadura Extra: Veneno (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Nidoran ♂
Tipo: Terra/Veneno
Pokedex: Pequeno, mas possui um chifre cheio de veneno, suas orelhas funcionam como radar para detectar o perigo.

F-3 (perfurante), **H**-3, **R**-1, **A**-2, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Chifre Agulha (veneno, força 1 pt);
Armadura Extra: Veneno (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Nidorino
Tipo: Terra/Veneno
Pokedex: Evolução do Nidoran,. Ataques rápidos e um temperamento agressivo fazem deste pokémon um forte adversário.

F-4 (perfurante), **H**-4, **R**-3, **A**-4, **PdF**-1 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Chifrada (veneno, força 1 pt);
Armadura Extra: Veneno (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Nidoking
Tipo: Terra/Veneno
Pokedex: Evolução do Nidorino. O Corpo de Nidoking é rígido como aço e seu chifre forte como um diamante, é conhecido pela grande resistência em batalhas pokémon.

F-5 (perfurante), **H**-4, **R**-4, **A**-5, **PdF**-2 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Chifre Perfurante (veneno, força 1 pt), Agulhas Venenosas (PdF 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt); Intimidação (3 pts);
Armadura Extra: Veneno (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Cleffa
Tipo: Normal
Pokedex: Esta pequena pokémon é meiga e amável, procurando sempre uma companhia amiga para brincar durante a noite.

F-0 (contusão), **H**-1, **R**-2, **A**-1, **PdF**-2 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Metrônomo (PdF 1 pt); Aparência Inofensiva (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Força (-2 pts);

Clefairy
Tipo: Normal
Pokedex: Evolução da Cleffa. Seu comportamento adorável e suas belas magias atraem muitos admiradores, dizem que em dias de lua cheia muitas Clafairys se reúnem para admirar a noite.

F-1 (contusão), **H**-2, **R**-2, **A**-2, **PdF**-3 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Metrônomo (PdF 1 pt); Aparência Inofensiva (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Força (-2 pts);

Clefable
Tipo: Normal
Pokedex: Evolução da Clefairy. Suas orelhas sensíveis são capazes de captar diverços sons e ruídos, em conseqüência este pokémon prefere lugares quietos.

F-2 (contusão), **H**-3, **R**-4, **A**-3, **PdF**-4 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Metrônomo (PdF 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Força (-2 pts);

Vulpix
Tipo: Fogo
Pokedex: O corpo de Vulpix armazena grande energia que quando em batalha inflama-se produzindo grandes labaredas de fogo.

F-2 (contusão), **H**-3, **R**-2, **A**-2, **PdF**-3 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Circulo de Fogo (PdF 1 pt), Ataque Rápido (força 1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Ninetales
Tipo: Fogo
Pokedex: Evolução do Vulpix. famoso por sua beleza e graça, dizem às lendas que Ninetales é capaz de viver 1000 anos.

F-3 (contusão), **H**-5, **R**-3, **A**-3, **PdF**-4 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Circulo de Fogo (PdF - área 4 pts), Ataque Rápido (força 1 pt); Aceleração (1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Igglybuff
Tipo: Normal
Pokedex: Através de seus grandes olhos nota-se seus sentimentos, no qual na maioria do tempo reflete alegria.

F-1 (contusão), **H**-1, **R**-3, **A**-0, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Tapa (força 1 pt); Super Poder: Sono (1 pt, só é capaz de afetar personagens com resistência inferior a dois)
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Força (-2 pts);

Jigglypuff
Tipo: Normal
Pokedex: Evolução da Igglybuff, o brilho nos olhos deste pokémon reflete a sua alegria ao cantar, porém, sua bela melodia faz com que todos que a escutem durma, atitude que a deixa extremamente furiosa.

F-2 (contusão), **H**-2, **R**-4, **A**-0, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Tapa (força 1 pt); Super Poder: Sono (3 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Força (-2 pts);

Wigglytuff
Tipo: Normal
Pokedex: Evolução da Jigglypuff, sua pele e muito macia e bonita dando uma imagem luxuosa, quando irritado, este pokémon infla-se demonstrando a sua raiva.

F-3 (contusão), **H**-3, **R**-5, **A**-1, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Tapa (força 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt); Pontos de Vida Extra x1 (1 pt); Super Poder: Sono (3 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Força (-2 pts);

Zubat
Tipo: Veneno/Voador
Pokedex: Capaz de voar com segurança em lugares escuros, confia em seu radar hipersônico, para localizar obstáculos e inimigos.

F-1 (veneno), **H**-2, **R**-2, **A**-1, **PdF**-2 (som)
Vantagens: Ataque Especial - Hipersônico (PdF 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Veneno (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Golbat
Tipo: Veneno/Voador
Pokedex: Evolução do Zubat, este pokemon possui grandes presas afiadas, capaz de sugar energia vital de seus oponentes.

F-2 (veneno), **H**-3, **R**-4, **A**-2, **PdF**-3 (som)
Vantagens: Ataque Especial - Hipersônico (PdF 1 pt); Levitação (2 pts); Absorção (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Veneno(2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Crobat
Tipo: Veneno/Voador
Pokedex: Evolução do Golbat, as quatro asas tornam Crobat um dos pokémons voadores mais rápidos existentes e sues afiados dentes e garras são poderosas armas.

F-3 (veneno), **H**-5, **R**-5, **A**-3, **PdF**-4 (som)
Vantagens: Ataque Especial - Arranhão (corte, força 1 pt), Hipersônico (PdF 1 pt); Absorção (2 pts); Aceleração (1 pt) Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Veneno(2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Oddish
Tipo: Planta
Pokedex: Durante o dia Oddish enterra-se no solo para absorver nutrientes, quanto mais rico o solo mais belas serão suas folhas. Dizem que durante a noite anda 1000 passos espalhando sementes.

F-1 (contusão), **H**-2, **R**-2, **A**-1, **PdF**-3 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Dança das Pétalas (planta, PdF 1 pt);
Armadura Extra: Água (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Gloom
Tipo: Planta/Veneno
Pokedex: Evolução do Oddish, este pokemon e capaz de produzir um enorme mau cheiro, porem se estiver calmo e fora de perigo libera um aroma razoável normal.

F-2 (contusão), **H**-3, **R**-3, **A**-2, **PdF**-3 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Pó Venenoso (PdF 1 pt), Encontrão (força 1 pt);
Armadura Extra: Água (2 pts), Elétrico (2 pt);
Desvantagens: Fedor (-1 pt); Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Vileplume
Tipo: Planta/Veneno
Pokedex: Evolução do Gloom ao utilizar a pedra folha, portador das maiores pétalas do mundo, porém, essas belas pétalas são capazes de produzir um pólen tóxico causando alergia e mal estar.

F-3 (contusão), **H**-4, **R**-4, **A**-3, **PdF**-4 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Dança das Pétalas (planta, PdF 1 pt), Encontrão (força 1 pt); Absorção(2 pts); Fortalecer (PdF, 1 pt);
Armadura Extra: Água (2 pts), Terra (2 pts), Pedra (2 pts), Elétrico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Bellossom
Tipo: Planta
Pokedex: Evolução do Gloom ao utilizar a pedra sol, as flores em sua cabeça além de ser seu charme são suas armas, desde lançando pétalas cortantes a poeiras tóxicas.

F-2 (contusão), **H**-5, **R**-3, **A**-2, **PdF**-5 (planta)
Vantagens: Ataque Especial - Pó Venenoso (veneno, PdF 1 pt), Dança das Pétalas (PdF 1 pt); Absorção(2 pts); Fortalecer (armadura, 1 pt); Paralisia (1 pt);
Armadura Extra: Água (2 pts), Terra (2 pts), Pedra (2 pts), Elétrico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Paras
Tipo: Inseto/Planta
Pokedex: Os cogumelos em suas costas crescem absorvendo vitaminas e nutrientes da terra, com isso são capazes de produzir veneno tanto para ataque como para antídoto.

F-2 (corte), **H**-3, **R**-2, **A**-1, **PdF**-3 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Esporo Venenoso (PdF 1 pt), Corte (força 1 pt); Paralisia (1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Venenoso (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt), Gelo (-1 pt);

Parasect
Tipo: Inseto/Planta
Pokedex: Evolução do Paras, este pokémon permanece na maior parte do tempo em lugares escuros e úmidos.

F-3 (corte), **H**-4, **R**-3, **A**-3, **PdF**-4 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Esporo Venenoso (PdF 1 pt), Corte (força 1 pt); Paralisia (1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Venenoso (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt), Gelo (-1 pt);

Venonat
Tipo: Inseto/Veneno
Pokedex: Venonat vive nas sombras de árvores altas, observando a área ao seu redor. Seus grandes olhos funcionam como um pequeno radar permitindo a ele enxergar a noite e a grandes distancias.

F-2 (contusão), **H**-3, **R**-3, **A**-2, **PdF**-3 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt), Ataque Venenoso (veneno, PdF 1 pt); Sentidos Especiais: Radar, Visão Infra Vermelho e Visão Aguçada (1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Venenoso (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt), Gelo (-1 pt);

Venomoth
Tipo: Inseto/Veneno
Pokedex: Evolução do Venonat, capaz de se mover tranquilamente na escuridão por causa de seus sentidos especiais, pode se camuflar facilmente alterando a cor de suas asas, o qual representa também o veneno que irá usar.

F-3 (contusão), **H**-4, **R**-4, **A**-2, **PdF**-4 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt), Ataque Venenoso (veneno, PdF 1 pt); Sentidos Especiais: Radar, Visão Infra Vermelho e Visão Aguçada (1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Venenoso (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt), Gelo (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Diglett
Tipo: Terra
Pokedex: Diglett prefere lugares escuros e gasta maior parte de seu tempo no subterrâneo.

F-2 (corte), **H-**4, **R-**2, **A-**2, **PdF-**1 (terra)
Vantagens: Ataque Especial - Tremor (terra, força 1 pt); Teleporte (entrar na terra, 1 pt);
Armadura Extra: Elétrico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt);

Dugtrio
Tipo: Terra
Pokedex: Evolução do Diglett, extremamente poderosos são capazes de cavar rochas duras e grandes profundidades, quando se locomovem em grande velocidade são capazes de gerar pequenos terremotos.

F-3 (corte), **H-**5, **R-**3, **A-**4, **PdF-**2 (terra)
Vantagens: Ataque Especial - Tremor (terra, força 1 pt); Teleporte (entrar na terra, 1 pt); Super Poder: Terremoto (5 pts, só pode ser usado no poder mínimo);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Elétrico (2 pts), Veneno(2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt);

Meowth
Tipo: Normal
Pokedex: Este pokemon é símbolo de riqueza e sorte. Quando ameaçado conta com sua agilidade e garras extremamente afiadas.

F-3 (corte), **H-**3, **R-**2, **A-**2, **PdF-**1 (perfurante)
Vantagens: Ataque Especial - Garrada (força 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Persian
Tipo: Normal
Pokedex: Evolução do Meowth, este pokemon símbolo de nobreza, possui um ar de superioridade perante alguns pokémons. São belos, graciosos e estramente hábeis em uma luta.

F-5 (corte), **H-**4, **R-**3, **A-**3, **PdF-**1 (perfurante)
Vantagens: Ataque Especial - Garrada (força 1 pt), Fúria de Pelos (PdF 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Psyduck
Tipo: Água
Pokedex: Este pokémon apresenta dores de cabeça constante, quanto maior a dor maior seu poder psíquico. Seu olhar vago engana o inimigo, pois são dotados de grande poder psíquico.

F-1 (corte), **H-**2, **R-**3, **A-**1, **PdF-**3 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Ataque de Garras (força 1 pt), Telecinese (psíquico, PdF 1 pt);
Armadura Extra: Psíquico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Golduck
Tipo: Água
Pokedex: Evolução do Psyduck, normalmente visto em costas de lagos e rios tropicais, são excelentes nadadores. E quando em perigo defende-se usando seus ataques aquáticos e poderes psíquicos.

F-3 (corte), **H-**4, **R-**5, **A-**3, **PdF-**4 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt), Ataque de Garras (força 1 pt), Rajada D'água (água, PdF 1 pt); Reflexão (2 pts); Confusão (2 pts);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Psíquico (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Mankey
Tipo: Lutador
Pokedex: Um pokemon ágil que vive em arvores. Irrita-se facilmente, não hesitando atacar o que vê pela frente.

F-3 (contusão), **H**-3, **R**-3, **A**-2, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Chute Lento (força 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt); Fortalecer (força, 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Fúria (-1 pt); Vulnerabilidade: Psíquico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Primeape
Tipo: Lutador
Pokedex: Evolução do Mankey, este pokémon apresenta um incontrolável temperamento, onde varia de raiva para impaciência e de impaciência para fúria, demonstrando sempre um mau-humor.

F-4 (contusão), **H**-4, **R**-4, **A**-3, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Mega Soco (força 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt); Aceleração (1 pt); Fortalecer (força, armadura, 2pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Fúria (-1 pt); Vulnerabilidade: Psíquico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Growlithe
Tipo: Fogo
Pokedex: Um pokemon de natureza amigável é extremamente leal ao seu instrutor.

F-2 (corte), **H**-2, **R**-3, **A**-2, **PdF**-2 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Lança Chamas (PdF 1 pt), Mordida (força 1 pt); Sentidos Especiais: Faro Aguçado (1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Arcanine
Tipo: Fogo
Pokedex: Evolução do Growlith, este pokémon é dito lendário, por ser adorado desde o passado por sua beleza e poder.

F-3 (corte), **H**-5, **R**-4, **A**-4, **PdF**-3 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Explosão de Fogo (PdF 1 pt), Mordida (força 1 pt); Tiro Carregável (2 pts); Sentidos Especiais: Faro Aguçado (1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Poliwag
Tipo: Água
Pokedex: A espiral em sua barriga representa o seu poder e sua linha de evolução. Preferem nadar a caminhar.

F-1 (contusão), **H**-2, **R**-2, **A**-1, **PdF**-2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Arma d'água (PdF 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Poliwhirl
Tipo: Água
Pokedex: Evolução do Poliwag, a superfície do corpo de Poliwhirl e sempre úmida e molhada dificultando o oponente no combate corpo-a-corpo.

F-2 (contusão), **H**-3, **R**-2, **A**-2, **PdF**-3 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Jato d'água (PdF 1 pt), Fortalecer (PdF 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Poliwrath
Tipo: Água/Lutador
Pokedex: Evolução do Poliwhirl ao utilizar a pedra água, ótimo nadador é ainda melhor como lutador. Seus músculos são bem desenvolvidos propiciando-o uma grande força.

F-4 (contusão), **H**-3, **R**-3, **A**-3, **PdF**-3 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Jato d'água (PdF 1 pt), Mega Soco (força 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt); Confusão (2 pt); Fortalecer (força 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Politoed
Tipo: Água
Pokedex: Evolução do Poliwhirl, este pokémon é capaz de disparar poderosas rajadas d'água de sua boca, e graças ao seu tamanho possui muita força e resistência.

F-3 (contusão), **H**-3, **R**-5, **A**-3, **PdF**-4 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Canhão d'água (PdF 1 pt); Fortalecer (armadura 1 pt); Tiro Múltiplo (2 pts);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Abra
Tipo: Psíquico
Pokedex: Este pokemon dorme 18 horas por dia, mesmo assim e capaz de usar seus poderes psíquicos.

F-0, **H**-1, **R**-1, **A**-1, **PdF**-3 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt); Teleporte (2 pts); Telepatia (2 pts); Telecinese (1 pt); Deflexão (1 pt); Paralisia (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1);

Kadabra
Tipo: Psíquico
Pokedex: Evolução do Abra, a colher em sua mão é usada para amplificar suas ondas psíquicas.

F-0, **H**-3, **R**-3, **A**-2, **PdF**-4 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt); Teleporte (2 pts); Telepatia (2 pts); Telecinese (2 pts); Deflexão (1 pt); Paralisia (1 pt); Energia Extra (1 pt); Confusão (2 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Alakazam
Tipo: Psíquico
Pokedex: Evolução do Kadabra, dotado de super poderes não gosta de ataques físicos. Dizem que seu Q.I. (quociente de inteligência) é de 5000.

F-0, **H**-4, **R**-4, **A**-3, **PdF**-6 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt); Teleporte (2 pts); Telepatia (2 pts); Telecinese (4 pts); Reflexão (2 pts); Escudo Psíquico (1 pt); Paralisia (1 pt); Confusão (2 pts); Energia Extra (2 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Machop
Tipo: Lutador
Pokedex: Muito poderoso apesar de seu tamanho pequeno, treina todos os estilos marciais para ser cada vez mais forte.

F-3 (contusão), **H**-3, **R**-2, **A**-2, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Chute Lento (força 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Psíquico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Machoke
Tipo: Lutador
Pokedex: Evolução do Machop, os músculos que cobrem seu corpo possuem a dureza de aço. Com força e habilidade é um excelente lutador.

F-4 (contusão), **H**-4, **R**-3, **A**-3, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Mega Chute (força 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Psíquico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Machamp
Tipo: Lutador
Pokedex: Evolução do Machoke, seus quatro braços tornam Machamp um pokémon poderosíssimo, tendo titulo de o melhor pokemon lutador.

F-5 (contusão), **H**-4, **R**-5, **A**-4, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Ataque Sísmico (força 1 pt); Membros Extra (6 pts); Intimidação (3 pts)
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Psíquico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Bellsprout
Tipo: Planta
Pokedex: O corpo fino e flexível deste pokemon permite-lhe dobra-se, e esquivar-se para evitar os golpes de seus oponentes.

F-1 (contusão), **H-**3, **R-**2, **A-**1, **PdF-**2 (planta)
Vantagens: Ataque Especial - Folha Gilete (corte, PdF 1 pt);
Armadura Extra: Água (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Weepinbell
Tipo: Planta/Veneno
Pokedex: Evolução do Bellsprout, quando com fome e capaz de engolir quase qualquer coisa que se mova, seu principal ataque é um poderoso jato acido.

F-2 (contusão), **H-**4, **R-**2, **A-**2, **PdF-**3 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Folha Gilete (corte/planta PdF 1 pt), Acido (veneno, PdF 1 pt);
Armadura Extra: Água (2 pts), Elétrico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Victreebel
Tipo: Planta/Veneno
Pokedex: Evolução do Weepinbell, a longa videira em sua cabeça faz com que este pokemon seja capaz de atacar seus oponentes a distancia e prendê-los, enquanto prepara seu jato acido.

F-3 (contusão), **H-**4, **R-**4, **A-**4, **PdF-**3 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Folha Gilete (corte, PdF 1 pt), Acido (veneno, PdF 1 pt), Membros Elásticos (1 pt); Veneno (2 pts);
Armadura Extra: Água (2 pts), Terra (2 pts), Pedra (2 pts), Elétrico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Tentacool
Tipo: Água/Veneno
Pokedex: A maior parte do corpo do Tentacool e composto por água, tornando-se quase invisível dentro d'água.

F-1 (contusão), **H-**2, **R-**2, **A-**1, **PdF-**2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Acido (veneno, PdF 1 pt); Possessão Parasita(1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Veneno (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Tentacruel
Tipo: Água/Veneno
Pokedex: Evolução do Tentacool, seus inúmeros tentáculos podem esticar-se e contrair-se livremente, envolvendo o oponente, para utilizar seu veneno enfraquecendo-o.

F-2 (contusão), **H-**3, **R-**3, **A-**1, **PdF-**3 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Rubi Lazer (luz, PdF 1 pt), Acido (veneno, PdF 1 pt); Possessão Parasita (1 pt); Veneno (2 pts); Membros Extras (12 pts); Membros Elásticos (1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Veneno (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Geodude
Tipo: Pedra
Pokedex: Encontrado em lugares rochosos e em campos as pessoas freqüentemente o confundem com grandes pedregulhos.

F-1 (contusão), **H-**2, **R-**1, **A-**3, **PdF-**0
Vantagens: Ataque Especial - Tremor (terra, força 1 pt); Fortalecer (armadura, 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Elétrico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt);

Graveler
Tipo: Pedra
Pokedex: Evolução do Geodude, com seus braços e capaz de cavar grandes buracos e escalar gigantescas montanhas em pouco tempo.

F-2 (contusão), **H-**3, **R-**2, **A-**4, **PdF-**0 (pedra)
Vantagens: Ataque Especial - Tremor (terra, força 1 pt), Mega Soco (força 1 pt); Fortalecer (armadura, 1 pt); Membros Extras (6 pts);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Elétrico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt);

Golem
Tipo: Pedra
Pokedex: Evolução do Graveler, seu corpo é extremamente duro o que lhe proporciona resistência a imensas pancadas.

F-4 (contusão), **H**-3, **R**-3, **A**-5, **PdF**-2 (pedra)
Vantagens: Ataque Especial - Tremor (terra, força 1 pt), Lançamento de Pedras (pedra, PdF 1 pt); Fortalecer (armadura, 1 pt); Super Poder: Terremoto (5 pts, só pode ser usado no poder mínimo);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Elétrico (2 pts), Veneno(2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt);

Ponyta
Tipo: Fogo
Pokedex: Capaz de correr em alta velocidade e saltar grandes altitudes, suas poderosas patas são capazes de destruir obstáculos e absorver os impactos de suas galopadas

F-2 (contusão), **H**-3, **R**-3, **A**-1, **PdF**-2 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Brasante (PdF 1 pt); Aceleração (1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Rapidash
Tipo: Fogo
Pokedex: Evolução do Ponyta, com poucos segundos é capaz de chegar a mais de 200km/h. Rapidash é tido como um dos pokémons mais lindos existentes.

F-3 (contusão), **H**-6, **R**-4, **A**-1, **PdF**-4 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Tornado de Fogo (PdF 1 pt); Aceleração (1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Slowpoke
Tipo: Água/Psíquico
Pokedex: Este pokemon esquece com freqüência o que faz, perdendo dias inteiros sem se mover ou realizar qualquer ato.

F-0, **H**-1, **R**-3, **A**-1, **PdF**-2 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Psiquismo (PdF 1 pt); Telepatia (2 pts); Confusão (2 pts);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Psíquico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Slowbro
Tipo: Água/Psíquico
Pokedex: Quando um Shellder morde a calda de Slowpoke, este evoluirá em Slowbro. Um resistente pokemon com grande força física e psíquica.

F-3 (contusão), **H**-3, **R**-4, **A**-2, **PdF**-3 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Psiquismo (PdF 1 pt), Super Soco (força 1 pt); Telepatia (2 pts); Confusão (2 pts);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Psíquico (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Slowking
Tipo: Água/Psíquico
Pokedex: Quando o Shellder da calda do Slowbro passa para sua cabeça, este evoluirá para Slowking, um pokémon com fortes poderes psíquicos e grande resistência. Esse raro pokémon também possui uma rara habilidade: a de se comunicar claramente com os humanos;

F-1 (contusão), **H**-4, **R**-5, **A**-3, **PdF**-5 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Psiquismo (PdF 1 pt); Telepatia (2 pts); Telecinese (5 pts); Reflexão (2 pts);Confusão (2 pts); Pontos de Vida Extra x1 (1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Psíquico (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Magnemite
Tipo: Elétrico/Metálico
Pokedex: Este pokémon e capaz de flutuar emitindo ondas magnéticas interferindo na gravidade.

F-1 (contusão), **H**-2, **R**-1, **A**-3, **PdF**-3 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Choque do Trovão (PdF 1 pt); Deflexão (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Magneton
Tipo: Elétrico/Metálico
Pokedex: Três Magnemites são unidos por um magnetismo poderoso evoluindo em Magneton. Este sendo capaz de produzir grandes ondas Eletromagnéticas.

F-2 (contusão), **H**-3, **R**-3, **A**-4, **PdF**-4 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio do Trovão (PdF 1 pt); Deflexão (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Farfetch'd
Tipo: Normal/Voador
Pokedex: Este pokémon é vistos raramente, a habilidade que o Farfetch'd possui com o bambu fazem este, parecer com um poderoso bastão de ferro.

F-3 (corte), **H**-3, **R**-3, **A**-2, **PdF**-1 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Bambuada (força 1 pt); Arma Especial Veloz -Bambu (2 pts); Ataque Múltiplo (1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Doduo
Tipo: Normal/Voador
Pokedex: Suas asas curtas dificultam seu vôo, preferindo assim correrem atingindo grandes velocidades. Suas duas cabeças possuem pensamentos idênticos, não atrapalhando em combate e sim tendo um alerta a mais.

F-2 (corte), **H**-4, **R**-2, **A**-1, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Bicada Dupla (força 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Dodrio
Tipo: Normal/Voador
Pokedex: Evolução do Doduo, agora com três cabeças que representam respectivamente a alegria, raiva e tristeza, fazem desse pokémon um "equilíbrio" sentimental e um expert em lutas, sem deixar que nada escape de seus olhos.

F-4 (corte), **H**-5, **R**-3, **A**-2, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Bicada Tripla (perfuração/força 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Seel
Tipo: Água
Pokedex: Embora não ande tão bem em terra, Seel é um excelente nadador. O chifre em sua cabeça e muito duro, usando-o para quebrar gelo e atacar seus oponentes.

F-2 (perfurante), **H**-3, **R**-3, **A**-2, **PdF**-3 (gelo)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Congelante (PdF 1 pt), Cabeçada (força 1 pt); Paralisia (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Fogo (1 pt);

Dewgong
Tipo: Água/Gelo
Pokedex: Evolução do Seel, sua pele é coberta por uma pele branca lembrando a neve.

F-3 (perfurante), **H-**4, **R-**5, **A-**3, **PdF-**4 (gelo)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Aurora (PdF 1 pt), Cabeçada (força 1 pt); Paralisia (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Fogo (1 pt);

Grimer
Tipo: Veneno
Pokedex: Possuidor de um corpo pegajoso, fedido e altamente tóxico, por onde passa, Grimer deixa rastros de sujeira.

F-2 (veneno), **H-**3, **R-**4, **A-**1, **PdF-**3 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Gás Venenoso (PdF 1 pt);
Armadura Extra: Veneno (2 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Fedor (-1 pt); Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt), Fogo (-1 pt);

Muk
Tipo: Veneno
Pokedex: Evolução do Grimer, seu corpo e composto por um poderoso veneno que com um simples toque e capaz de causar alergia e graves inflamações.

F-3 (veneno), **H-**3, **R-**5, **A-**2, **PdF-**4 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Gás Venenoso (PdF 1 pt); Veneno (2 pts);
Armadura Extra: Veneno (2 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Fedor (-1 pt); Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt), Fogo (-1 pt);

Shellder
Tipo: Água
Pokedex: Através das pontas em seu poderoso casco Shellder e capaz de disparar raios congelantes.

F-1 (contusão), **H-**2, **R-**1, **A-**3, **PdF-**3 (gelo)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Congelante (PdF 1 pt); Paralisia (1 pt);
Armadura Extra: Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Fogo (1 pt);

Cloyster
Tipo: Água/Gelo
Pokedex: Evolução do Shellder, seus cascos são extremamente resistentes suportando grandes ataques, sendo venerável somente quando se abre.

F-2 (contusão), **H-**3, **R-**2, **A-**4, **PdF-**4 (gelo)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Congelante (PdF 1 pt); Paralisia (1 pt);
Armadura Extra: Força (3 pts), Poder de Fogo (4 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Fogo (1 pt);

Gastly
Tipo: Fantasma/Veneno
Pokedex: Normalmente em sua forma gasosa, Gastly é visto com mais freqüências em prédios e casas abandonadas.

F-1(veneno), **H-**2, **R-**1, **A-**2, **PdF-**2 (magia negra)
Vantagens: Ataque Especial - Lambida (força 1 pt); Paralisia (1 pt); Invisibilidade (2 pts);
Armadura Extra: Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Psíquico (-1 pt);

Haunter
Tipo: Fantasma/Veneno
Pokedex: Evolução do Gastly, a língua deste pokémon e muito perigosa, com uma única lambida e capaz de paralisar o oponente e roubar sua energia vital.

F-1(veneno), **H-**3, **R-**2, **A-**2, **PdF-**3 (magia negra)
Vantagens: Ataque Especial - Lambida (veneno, força 1 pt), Noite das Sombras (PdF 1 pt); Paralisia (1 pt); Telepatia (2pts); Invisibilidade (2 pts); Confusão (2 pts);
Armadura Extra: Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Psíquico (-1 pt);

Gengar
Tipo: Fantasma/Veneno
Pokedex: Evolução do Haunter, a presença de Gengar trás calafrios e desconforto para seus oponentes, mas também, este é o maior e mais sombrio pokémon fantasma.

F-1(veneno), **H**-4, **R**-5, **A**-3, **PdF**-5 (magia negra)
Vantagens: Ataque Especial - Lambida (veneno, força 1 pt), Bola de Trevas (PdF 1 pt); Paralisia (1 pt); Telepatia (2pts); Invisibilidade (2 pts); Intimidação (3 pts); Confusão (2 pts);
Armadura Extra: Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Psíquico (-1 pt);

Onix
Tipo: Pedra/Terra
Pokedex: As pedras em seu corpo são tão resistentes quanto diamantes, suportando inúmeros ataques. Capaz de cavar grandes profundidades, dizem que os Onixs são um dos responsáveis por terremotos.

F-4 (contusão), **H**-3, **R**-4, **A**-5, **PdF**-2 (pedra)
Vantagens: Ataque Especial - Investida (força 1 pt); Super Poder: Terremoto (5 pts, só pode ser usado no poder mínimo);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Elétrico (2 pts), Veneno(2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt);

Steelix
Tipo: Metálico
Pokedex: Quando as rochas do corpo de Onix atingem seu auge da rigidez, essas se transformam em aço, surgindo, assim, Steelix. Sendo o maior do tipo metálico existente.

F-5 (contusão), **H**-4, **R**-5, **A**-6, **PdF**-3 (pedra)
Vantagens: Ataque Especial - Investida (força 1 pt); Super Poder: Terremoto (5 pts, só pode ser usado no poder mínimo);
Armadura Extra: Força (3 pts), Veneno (1 pt);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt);

Drowzee
Tipo: Psíquico
Pokedex: Drowzee põe os inimigos para dormir através de ondas telepáticas, e logo em seguida realiza um grande ataque psíquico.

F-1 (contusão), **H**-3, **R**-3, **A**-2, **PdF**-3 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt); Telepatia (2 pts); Telecinese (2 pts); Confusão (2 pts); Super Poder: Sono (3 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Hypno
Tipo: Psíquico
Pokedex: Evolução do Drowzee, quando trava os olhos em um inimigo, usará o movimento do pendulo para hipnotizá-lo ou deixá-lo confuso.

F-1 (contusão), **H**-4, **R**-4, **A**-3, **PdF**-4 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt); Telepatia (2 pts); Telecinese (4 pts); Confusão (2 pts); Escudo Psíquico (1 pt); Super Poder: Sono (3 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1);

Krabby
Tipo: Água
Pokedex: Krabby é visto com freqüência em áreas litorâneas. Suas garras além de poderosas servem de contrapeso no seu caminhar lateral.

F-3 (corte), **H**-3, **R**-2, **A**-2, **PdF**-2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Arma d'água (PdF 1 pt), Guilhotina (força 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Kingler
Tipo: Água
Pokedex: Evolução do Krabby, sua garra maior é tão dura quanto aço e tão forte quanto um "abraço" de um Arbok.

F-4 (corte), **H**-4, **R**-3, **A**-4, **PdF**-3 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Canhão d'água (PdF 1 pt), Guilhotina (força 1 pt); Fortalecer (força, armadura 2 pts);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Voltorb
Tipo: Elétrico
Pokedex: Muito semelhante a uma pokébola, porém um pouco maior, Voltorb é muito sensível explodindo tudo ao redor dependendo de seu humor.

F-1 (contusão), **H**-4, **R**-2, **A**-3, **PdF**-3 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Choque do Trovão (PdF 1 pt); Auto Destruição (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Electrode
Tipo: Elétrico
Pokedex: Evolução do Voltorb, este pokémon armazena energia elétrica dentro de seu corpo, mesmo o menor choque é capaz de provocar uma explosão.

F-2 (contusão), **H**-5, **R**-2, **A**-4, **PdF**-4 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio do Trovão (PdF 1 pt), Explosão (2 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Exeggcute
Tipo: Planta/Psíquico
Pokedex: Exeggcute é confundido freqüentemente por ovos, e só é capaz de usar seu poder se estiverem os seis juntos. Quanto mais rachadas suas cascas, mais próximo de evoluir eles estão.

F-0, **H**-1, **R**-2, **A**-2, **PdF**-3 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Folha Gilete (corte, PdF 1 pt), Raio Telecinetico (PdF 1 pt); Telecinese (1 pt);
Armadura Extra: Água (2 pts), Terra (2 pts), Pedra (2 pts), Elétrico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Exeggutor
Tipo: Planta/Psíquico
Pokedex: Evolução do Exeggcute, suas três cabeças pensam independentemente, entretanto em combate pensam simultaneamente, liberando seu enorme poder psíquico.

F-2 (contusão), **H**-3, **R**-4, **A**-3, **PdF**-4 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Folha Gilete (corte, PdF 1 pt), Raio Psíquico (PdF 1 pt), Ataque de Corpo (força 1 pt); Telepatia (2 pts); Telecinese (3 pts); Confusão (2 pts);
Armadura Extra: Água (2 pts), Terra (2 pts), Pedra (2 pts), Elétrico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Cubone
Tipo: Terra/Lutador
Pokedex: Por nunca remover seu capacete, ninguém nunca viu a face real deste pokémon. O osso que carrega torna-se muito perigoso quando Cubone demonstra sua habilidade.

F-2 (contusão), **H**-3, **R**-2, **A**-3, **PdF**-1 (contusão)
Vantagens: Ataque Especial - Ossorangue (PdF 1 pt), Tremor (terra, força 1 pt); Arma Especial Retornável - Osso (2 pts);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Elétrico (2 pts), Veneno(2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt), Psíquico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Marowak
Tipo: Terra/Lutador
Pokedex: Evolução do Cubone, o espírito de luta e o jeito frio deste pokémon não são quebrados facilmente. Dizem os boatos que há uma caverna de Marowaks em algum lugar do mundo.

F-3 (contusão), **H**-4, **R**-3, **A**-4, **PdF**-2 (contusão)
Vantagens: Ataque Especial - Ossorangue (PdF 1 pt), Tremor (terra, força 1 pt); Intimidação (3 pts); Arma Especial Retornável - Osso (2 pts);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Elétrico (2 pts), Veneno(2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt), Psíquico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Tyrogue
Tipo: Lutador
Pokedex: Este pokémon nunca fica parado, treinando constantemente para desenvolver suas técnicas e músculos.

F-3 (contusão), **H**-4, **R**-2, **A**-3, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Soco Rápido (força 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Psíquico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Hitmonlee
Tipo: Lutador
Pokedex: Evolução do Tyrogue quando este desenvolve a força, muito veloz e com potentes chutes, Hitmonlee e capaz de realizar uma seqüência grande de chutes em um curto espaço de tempo.

F-4 (corte), **H**-5, **R**-4, **A**-4, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Mega Chute (força 1 pt), Chute de Ponta (perfurante, força 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt); Intimidação (3 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Psíquico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Hitmonchan
Tipo: Lutador
Pokedex: Evolução do Tyrogue quando este desenvolve a habilidade, diferentes de outros pokémons, Hitmonchan é capaz de realizar golpes produzindo fogo, eletricidade e gelo em seus punhos.

F-3 (contusão), **H**-4, **R**-4, **A**-4, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Mega Soco (força 1 pt), Soco de Fogo (fogo, força 1 pt), Soco de Gelo (gelo, força 1 pt), Soco Elétrico (elétrico, força 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt); Intimidação (3 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Psíquico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Hitmontop
Tipo: Lutador
Pokedex: Evolução do Tyrogue quando este desenvolve igualmente a força e a habilidade. Hitmontop é um excelente lutador e confunde seus oponentes, lutando de ponta cabeça e utilizando a sua calda como um membro a mais em luta.

F-4 (contusão), **H**-4, **R**-4, **A**-4, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Mega Soco (força 1 pt), Chute de Ponta (perfurante, força 1 pt); Membro Extra (1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt); Intimidação (3 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Psíquico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Lickitung
Tipo: Normal
Pokedex: A língua de Lickitung tem duas vezes seu tamanho corporal, onde utiliza para agarrar alimentos ou simplesmente atacar seus oponentes.

F-3 (contusão), **H**-3, **R**-5, **A**-2, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Lambida (força 1 pt); Paralisia (1 pt); Membros Elásticos (1 pt); Confusão (2 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Koffing
Tipo: Veneno
Pokedex: Dentro do corpo de Koffing aloja diversos gases em seu corpo, podendo transformá-los em ácidos.

F-2 (contusão), **H**-2, **R**-4, **A**-3, **PdF**-3 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Cortina de Fumaça (PdF 1 pt); Auto Destruiçao (1 pt); Super Poder: Cegueira (1 pt, dura apenas 2 turnos);
Armadura Extra: Veneno (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt), Fogo (-1 pt);

Weenzing
Tipo: Veneno
Pokedex: Evolução do Koffing, este pokémon alternadamente infla e encolhe seu corpo, realizando uma mistura de gases produzindo gás venenoso e ácido.

F-3 (contusão), **H**-3, **R**-5, **A**-4, **PdF**-4 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Gás Venenoso (PdF 1 pt), Batida de Corpo (força 1 pt); Super Poder: Cegueira (1 pt, dura apenas 3 turnos); Explosão (2 pts);
Armadura Extra: Veneno (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt), Fogo (-1 pt);

Rhyhorn
Tipo: Terra/Pedra
Pokedex: Quando irritado Rhyhorn corre em linha reta destruindo tudo que vier pela frente, até mesmo um bloco de aço.

F-2 (perfurante), **H**-3, **R**-3, **A**-4, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Tremor (terra, força 1 pt); Fortalecer (armadura 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Elétrico (2 pts), Veneno(2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt);

Rhydon
Tipo: Terra/Pedra
Pokedex: Evolução do Rhyhorn, sua rígida carapaça é capaz de agüentar grandes pancadas e elevadas temperaturas. O chifre em sua teste pode ser comparado com uma britadeira.

F-3 (perfurante), **H**-4, **R**-4, **A**-5, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Terremoto (terra, força - área 4 pts); Intimidação (3 pts); Fortalecer (armadura 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Elétrico (2 pts), Veneno(2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt);

Chansey
Tipo: Normal
Pokedex: Um tipo delicado de pokémon que compartilha seus ovos "medicinais" com pokémons feridos. Chansey parece ter uma aura que trás paz e alegria aqueles em volta.

F-2 (contusão), **H**-2, **R**-5, **A**-1, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Bofetão (força 1 pt); Tratamento Pokémon (2 pts); Medicina (2 pts); Super Poder de Cura Mágica (1 pt, somente em pokémons);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Força (-2 pts);

Blissey
Tipo: Normal
Pokedex: Evolução da Chansey. Blissey é muito pacifica prefere utilizar suas habilidades a favor dos treinadores e pokémons curando-os e tratando de ferimentos.

F-2 (contusão), **H**-3, **R**-6, **A**-2, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Bofetão (força 1 pt); Tratamento Pokémon (2 pts); Medicina (2 pts); Super Poder de Cura Mágica (2 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Força (-2 pts);

Tangela
Tipo: Planta
Pokedex: Seu corpo e coberto por inúmeras videiras, as mesmas utilizadas para coletar alimento ou atacar seus oponentes.

F-2 (contusão), **H**-4, **R**-4, **A**-2, **PdF**-3 (planta)
Vantagens: Ataque Especial - Encontrão (Força 1 pt), Pó Venenoso (veneno, PdF 1 pt); Membros Elásticos (1 pt); Absorção (2 pts);
Armadura Extra: Água (2 pts), Terra (2 pts), Pedra (2 pts), Elétrico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Kangaskhan
Tipo: Normal
Pokedex: Para proteger seus filhotes, nunca dará como rendida em uma luta, não importa quanto esteja ferido.

F-4 (contusão), **H-**3, **R-**5, **A-**3, **PdF-**0
Vantagens: Ataque Especial - Super Soco (força 1 pt); Fortalecer (força, armadura 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Protegido Indefeso: filhote (-1 pt);
Vulnerabilidade: ---

Horsea
Tipo: Água
Pokedex: Mesmo sendo pequeno, é capaz de deixar grandes pokémons para trás em uma corrida a nado. Quando em perigo ataca seus oponentes com bolhas e tinta.

F-1 (contusão), **H-**3, **R-**1, **A-**1, **PdF-**2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Arma d'água (PdF 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Seadra
Tipo: Água
Pokedex: Evolução do Horsea, diferente de outros pokémons aquáticos, o Seadra e capaz de nadar para trás enganando seus oponentes.

F-2 (contusão), **H-**4, **R-**3, **A-**3, **PdF-**3 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Canhão d'água (PdF 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Kingdra
Tipo: Água
Pokedex: Evolução do Horsea, diferente de outros pokémons aquáticos, o Seadra e capaz de nadar para trás enganando seus oponentes.

F-3 (contusão), **H-**5, **R-**5, **A-**4, **PdF-**4 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Turbilhão d'água (PdF 1 pt); Fortalecer (PdF, 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Goldeen
Tipo: Água/Veneno
Pokedex: Pokémon muito bonito e gracioso, dentro d'água sua calda reflete um lindo brilho, dando-lhe o apelido de beleza dos mares, mas não se engane seu chifre é muito forte e afiado.

F-2 (perfurante), **H-**3, **R-**2, **A-**2, **PdF-**1 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Chifrada (veneno, força 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Seaking
Tipo: Água/Veneno
Pokedex: Evolução do Goldeen, a cor deste pokémon esta no seu "estado" mais bonito parecendo um rubi dentro d'água.

F-4 (perfurante), **H-**3, **R-**4, **A-**3, **PdF-**2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Chifrada (veneno, força 1 pt); Fortalecer (PdF 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Veneno (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Staryu
Tipo: Água
Pokedex: Staryu possui um poder regenerativo muito grande, e a jóia em seu peito pisca para alertar fraqueza ou um grande ataque.

F-1 (contusão), **H-**4, **R-**2, **A-**3, **PdF-**2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Arma d'água (PdF 1 pt); Pontos de Vida Extra x1 (1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Starmie
Tipo: Água/Psíquico
Pokedex: Evolução do Staryu, apesar de ser um pokémon aquático Starmie e capaz de produzir poderosos golpes elétricos.

F-2 (contusão), **H**-5, **R**-3, **A**-4, **PdF**-3 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Canhão d'água (PdF 1 pt), Raio Psíquico (psíquico PdF 1 pt), Ataque Elétrico (elétrico, PdF 1 pt); Pontos de Vida Extra x1 (1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts), Psíquico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Noturno (-1 pt);

Mr. Mime
Tipo: Psíquico
Pokedex: Mr. Mime é mestre da mímica. Seus movimentos podem enganar o oponente, pois pode ser real ou não.

F-1, **H**-3, **R**-3, **A**-3, **PdF**-2 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Ataque Mental (PdF 1 pt); Reflexão (2 pts); Escudo Psíquico (2 Pts); Fortalecer: (PdF 1 pt); Super Poder: Proteção Mágica (luz, 3 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Scyther
Tipo: Inseto/Voador
Pokedex: Com sua grande velocidade, é capaz de realizar inúmeros ataques em pouco tempo, dizem ser um pokémon ninja.

F-3 (corte), **H**-4, **R**-3, **A**-3, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Corte Duplo (força 1 pt); Levitação (2 pts); Aceleração (1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt); Intimidação (3 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Venenoso (2 pts);
Desvantagens: Fúria (-1 pt); Rebelde (-2 pts); Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Pedra (-1 pt), Gelo (-1 pt);

Scizor
Tipo: Metálico
Pokedex: Evolução do Scyter. As afiadas garras de Scizor funcionam como grandes alicates e apesar de seu corpo metálico Scizor é muito veloz.

F-5 (corte), **H**-5, **R**-4, **A**-4, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Corte Duplo (força 1 pt); Levitação (2 pts); Aceleração (1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt); Fortalecer (força, 1 pt); Intimidação (3 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Venenoso (2 pts);
Desvantagens: Fúria (-1 pt); Rebelde (-2 pts); Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Pedra (-1 pt), Gelo (-1 pt);

Smoochum
Tipo: Gelo/Psíquico
Pokedex: Esta pequena pokémon é gentil e amável, disparando beijos em amigos e inimigos, o único problema é que às vezes o beijo pode causar tontura.

F-1 (contusão), **H**-1, **R**-3, **A**-1, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Tapa Gelado (gelo, força 1 pt); Super Poder: Sono (1 pt, só é capaz de afetar personagens com resistência inferior a dois e beijando-os)
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Fogo (1 pt);

Jynx
Tipo: Gelo/Psíquico
Pokedex: Evolução da Smoochum. Jynx movimenta-se usando um estilo próximo como se estivesse dançando. Muito carinhosa guarda grande poder, capaz de demonstrá-los até mesmo através de um beijo.

F-2 (gelo), **H**-4, **R**-4, **A**-3, **PdF**-3 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Soco Congelante (força 1 pt), Ataque Psíquico (PdF 1 pt); Confusão (2 pts); Escudo Psíquico (1 Pt); Super Poder: Sono (2 pts, beijando o oponente);
Armadura Extra: Psíquico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Fogo (1 pt);

Elekid
Tipo: Eletrico/Lutador
Pokedex: Pequeno porém cheio de energia, quando ataca suas antenas soltam grandes descargas elétricas.

F-2 (elétrico), **H-**3, **R-**2, **A-**2, **PdF-**1 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Tapa Trovão (força 1 pt), Choque do Trovão (PdF 1 pt); Toque de Energia (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Fúria (-1 pt); Rebelde (-2 pts); Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Electabuzz
Tipo: Eletrico/Lutador
Pokedex: Evolução do Elekid, a eletricidade se encontra na superfície do seu corpo, tornando seus socos e chutes uma experiência chocante.

F-4 (elétrico), **H-**4, **R-**4, **A-**3, **PdF-**3 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Soco Trovão (força 1 pt), Raio do Trovão (PdF 1 pt); Toque de Energia (1 pt); Intimidação (3 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Fúria (-1 pt); Rebelde (-2 pts); Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Magby
Tipo: Fogo/Lutador
Pokedex: Apesar da aparência, este pequeno pokémon possui cabeça quente. Quando luta o corpo de Magby se aquece demonstrando o calor da batalha

F-1 (fogo), **H-**3, **R-**1, **A-**2, **PdF-**2 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Tapa de Fogo (força1 pt), Lança Chamas (PdF 1 pt); Tiro Carregavel (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Magmar
Tipo: Fogo/Lutador
Pokedex: Evolução do Magby, a temperatura de seu corpo pode variar de 22ºC a 2200ºC quando em combate.

F-3 (fogo), **H-**4, **R-**3, **A-**3, **PdF-**4 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Soco de Fogo (força1 pt), Explosão de Fogo (PdF 1 pt); Tiro Carregavel (2 pts); Intimidação (3 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Pinsir
Tipo: Inseto/Lutador
Pokedex: Pois um par de chifres maciço espinhosos, capaz de quebrar ate barras de ferro.

F-5 (corte), **H-**3, **R-**4, **A-**4, **PdF-**0
Vantagens: Ataque Especial - Guilhotina (força 1 pt); Intimidação (3 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Venenoso (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Pedra (-1 pt), Gelo (-1 pt);

Tauros
Tipo: Normal
Pokedex: Símbolo de força e resistência, este pokémon quando entra em um combate só para quando derrotar todos os seus inimigos.

F-5 (contusão), **H-**4, **R-**5, **A-**4, **PdF-**0
Vantagens: Ataque Especial - Investida (força 1 pt), Chifrada (perfurante, força 1 pt); Fortalecer (força 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Magikarp
Tipo: Água
Pokedex: Dito como pokémon inútil por somente respirar e saltar, este pokémon e muito resistente podendo sobreviver em qualquer ambiente aquático.

F-0, **H-**0, **R-**1, **A-**2, **PdF-**0
Vantagens:
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Gyarados
Tipo: Água/Voador
Pokedex: Evolução do Magikarp.O Gyarados tem uma natureza extremamente agressiva. E diferente de que muitos pensam, ele prefere voar sobre o mar a nadar sob ele.

F-5 (corte), **H-**5, **R-**6, **A-**4, **PdF-**4 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Fúria do Dragão (fogo, gelo PdF 1 pt), Investida (força 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Fúria (-1 pt); Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Lapras
Tipo: Água/Gelo
Pokedex: Sua inteligência elevada permite compreender e até se comunicar com os humanos.

F-3 (contusão), **H-**4, **R-**5, **A-**2, **PdF-**4 (gelo)

Vantagens: Ataque Especial - Raio Congelante (PdF 1 pt); Telepatia (2 pts); Paralisia (1 pt);
Armadura Extra: Psíquico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Fogo (1 pt);

Ditto
Tipo: Normal
Pokedex: Sua habilidade de transformação e perfeita, podendo se transformar em qualquer coisa.

F-0, **H-**2, **R-**5, **A-**0, **PdF-**0
Vantagens: Aparencia Inofensiva (1 pt); Mutação (4 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Eevee
Tipo: Normal
Pokedex: Eevee possui um código genético instável, podendo evoluir de diferentes maneiras dependendo do estimulo.

F-1 (contusão), **H-**3, **R-**2, **A-**2, **PdF-**0
Vantagens: Ataque Especial - Ataque de Raiva (força 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Vaporeon
Tipo: Água
Pokedex: Eevee quando em contato com a pedra d'água ele evoluirá para Vaporeon. A estrutura celular deste pokémon e muito semelhante ao da água, podendo ate ficar invisível.

F-2 (contusão), **H-**3, **R-**4, **A-**4, **PdF-**3 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Canhão d'água (PdF 1 pt); Invisibilidade (2 pts);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Jolteon
Tipo: Elétrico
Pokedex: Eevee quando em contato com a pedra trovão ele evoluirá para Jolteon. Este pokémon possui inúmeros espinhos pelo corpo, que possui papel de defesa e de açulo de energia elétrica.

F-3 (contusão), **H-**5, **R-**2, **A-**3, **PdF-**4 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Trovão (PdF 1 pt), Ataque de Espinhos (perfurante 1 pt); Aceleração (1 pt); Fortalecer (armadura 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Flareon
Tipo: Fogo
Pokedex: Eevee quando em contato com a pedra do fogo ele evoluirá para Flareon. A pele macia de Flareon tem a finalidade de liberar calor de modo que seu corpo não fique excessivamente quente.

F-3 (contusão), **H-**3, **R-**3, **A-**3, **PdF-**5 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Lança Chamas (PdF 1 pt), Cabeçada (força 1 pt); Fortalecer (PdF 1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Espeon
Tipo: Psíquico
Pokedex: Quando Eevee desenvolve sua habilidade e mente, este evolui para Espeon, um pokémon calmo e de costumes diurnos, e apesar da aparência sensível este pokémon guarda muito poder.

F-1 (contusão), **H-**4, **R-**4, **A-**2, **PdF-**4 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt); Deflexão (1 pt); Paralisia (1 pt); Confusão (2 pts); Escudo Psíquico (2 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Umbreon
Tipo: Noturno
Pokedex: Quando Eevee desenvolve sua força e resistência, este se transforma em Umbreon, sua pele escura e seus detalhes amarelos, simulam diversos pokémons na noite.

F-4 (contusão), **H-**5, **R-**3, **A-**3, **PdF-**1 (magia negra)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt); Confusão (2 pts);
Armadura Extra: Psiquismo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Veneno (-1 pt);

Porygon
Tipo: Normal
Pokedex: Criado a partir de tecnologias avançadas, Porygon é um pokémon artificial composto por códigos de programação.

F-1 (contusão), **H-**3, **R-**2, **A-**3, **PdF-**3 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Ataque Psíquico (PdF 1 pt); Energia Extra (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Porygon 2
Tipo: Normal
Pokedex: Pode-se dizer que esta a versão upgrade do Porygon, é uma transformação tecnológica. Com um designe mais moderno e habilidades aperfeiçoadas, percebe-se claramente a evolução.

F-2 (contusão), **H-**5, **R-**4, **A-**4, **PdF-**4 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Ataque Psíquico (PdF 1 pt); Tiro Múltiplo (2 pts); Energia Extra (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Omanyte
Tipo: Pedra/Água
Pokedex: Pokémon pré-histórico encontrado nas profundezas dos mares.
Até hoje só se foi visto seu fóssil.

F-2 (contusão), **H-**3, **R-**2, **A-**3, **PdF-**3 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Arma d'água (PdF 1 pt), Tremor (terra, força 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Omastar
Tipo: Pedra/Água
Pokedex: Evolução do Omanyte, seus tentáculos são altaente desenvolvidos como mãos e pés. Seu rígido casco com espinhos lhe da uma proteção a mais contra seus oponentes.

F-3 (perfurante), **H-**3, **R-**4, **A-**4, **PdF-**4 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Canhão d'água (PdF 1 pt), Tremor (terra, força 1 pt); Fortalecer (armadura 1 pt); Super Poder: Terremoto (5 pts, só pode ser usado no poder mínimo);
Armadura Extra: Fogo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Kabuto
Tipo: Pedra/Água
Pokedex: Alguns fósseis deste pokémon foram encontrados em assoalhos oceânicos. Suas patas lhe dão uma locomoção rápida e os pontos em seu casco funcionam como radar.

F-3 (contusão), **H**-4, **R**-2, **A**-2, **PdF**-2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Arma d'água (PdF 1 pt), Tremor (terra, força 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Kabutops
Tipo: Pedra/Água
Pokedex: Evolução do Kabuto, o formato e o peso de seu corpo lhe dão maior velocidade tanto dentro como fora d'água. As laminas são afiadíssimas capazes de cortar aço em um único golpe.

F-4 (corte), **H**-5, **R**-3, **A**-3, **PdF**-3 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Canhão d'água (PdF 1 pt), Tremor (terra, força 1 pt); Super Poder: Terremoto (5 pts, só pode ser usado no poder mínimo); Fortalecer (força 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Aerodactly
Tipo: Pedra/Voador
Pokedex: Aerodactly é um pokémon da idade dos dinossauros. Por sua força e tamanho imagina-se ter sido o rei dos céus em épocas passadas.

F-5 (corte), **H**-4, **R**-5, **A**-4, **PdF**-3 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Ventania (PdF 1 pt), Mordida (perfurante, força 1 pt), Tremor (terra, força 1 pt); Levitação (2 pts); Intimidação (3 pts);
Armadura Extra: Fogo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Gelo (-1 pt);

Snorlax
Tipo: Normal
Pokedex: O dia típico de um Snorlax não consiste em nada mais do que comer e dormir. É tão dócil que até crianças brincam em sua barriga.

F-6 (contusão), **H**-2, **R**-6, **A**-5, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Super Soco (força 1 pt); Energia Extra (2 pts) - ao utilizar está vantagem Snorlax pega no sono demorando 3 turnos para acordar e voltar a lutar novamente;
Armadura Extra: Força (3 pts);
Desvantagens: Dependência: Snorlax depende de uma quantidade MUITO grande de comida, porém somente uma vez ao ano (-1 pt); Maldição: Sempre que entrar em um combate role um dado, resultado 4, 5 ou 6 Snorlax estará dormindo sendo incapaz de lutar (-2 pts);
Vulnerabilidade: ---

Articuno
Tipo: Gelo/Voador
Pokedex: O mais magnífico e bondoso dos pássaros lendários. Dizem às lendas que Articuno vive em montanhas gélidas ajudando os viajantes que se perdem e que correm perigo nessas regiões. Ao bater suas asas gera um vento frio e belos flocos de neves.

F-5 (corte), **H**-5, **R**-6, **A**-6, **PdF**-7 (gelo)
Vantagens: Ataque Especial - Raio de Gelo (PdF 1 pt), Bicada Perfurante(perfurante, força 1 pt); Super Poder: Inferno de Gelo (4 pts); Arena: Ilha do Gelo (1 pt); Levitação (2 pts); Energia Extra (1 pt); Ataque do Céu (2 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Fogo (1 pt), Pedra (-1 pt);

Zapdos
Tipo: Elétrico/Voador
Pokedex: Zapdos é o pássaro lendário que reapresenta poder e velocidade. Dizem que ele nunca para de voar acompanhando as tempestades, e ao bater de suas asas gera uma chuva de raios.

F-5 (corte), **H**-6, **R**-6, **A**-5, **PdF**-7 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Trovoada (PdF 1 pt), Bicada Perfurante(perfurante, força 1 pt); Super Poder: Enxame de Trovões (3 pts); Arena: Ilha do Trovão (1 pt); Levitação (2 pts); Energia Extra (1 pt); Ataque do Céu (2 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Gelo (-1 pt); Pedra (-1 pt);

Moltres
Tipo: Fogo/Voador
Pokedex: Passaro lendário que representa a inteligência e sabedoria é símbolo dos torneios pokémon. As lendas dizem que quando Moltres fica zangado um vulcão entra em erupção.

F-6 (corte), **H**-4, **R**-6, **A**-5, **PdF**-7 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Furacão de Fogo (PdF 1 pt), Bicada Perfurante(perfurante, força 1 pt); Super Poder: Explosão (3 pts); Arena: Ilha do Fogo (1 pt); Levitação (2 pts); Tiro Carregável (2 pts); Energia Extra (1 pt); Ataque do Céu (2 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Água (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Dratine
Tipo: Dragão
Pokedex: Este raro pokémon é cheio de energia e vida e em alguns lugares é tipo como um pokémon místico.

F-2 (contusão), **H**-2, **R**-2, **A**-1, **PdF**-3 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Onda Trovão (PdF 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Gelo (-1 pt);

Dragonair
Tipo: Dragão
Pokedex: Evolução do Dratine. Por causa de seu brilho e sua raridade Dragonair é visto como pokémon divino. Seus orbes cristalinos parecem dar a este pokémon o poder de controlar o clima em uma região.

F-3 (contusão), **H**-4, **R**-3, **A**-2, **PdF**-4 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Onda Trovão (PdF 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Gelo (-1 pt);

Dragonite
Tipo: Dragão
Pokedex: A evolução de Dragonair é símbolo de força, velocidade e resistência. Apesar de pequenas as asas de Dragonite lhe fornecem grande velocidade podendo percorrer todo o globo em apenas 16 horas.

F-4 (contusão), **H**-5, **R**-6, **A**-5, **PdF**-5 (luz)
Vantagens: Ataque Especial - Onda Trovão (elétrico, PdF 1 pt), Mega Soco (força 1 pt); Levitação (2 pts); Tiro Carregável (2 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Gelo (-1 pt);

Mewtwo
Tipo: Psíquico
Pokedex: Clone de Mew, Mewtwo foi criado especialmente para lutar e ser considerado o pokémon mais forte existente.

F-8 (contusão), **H-**8, **R-**9, **A-**9, **PdF-**10 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt); Telepatia (2 pts); Teleporte (2 pts); Levitação (2 pts); Genialidade (1 pt); Paralisia (1 pt); Reflexão (2 pts); Telecinese (5 pts); Escudo Psíquico (3 pts); Golpe Mental (3 pts); Confusão (2 pts); Intimidação (3 pts); Maquinas (2 pts); Ciências (2 pts); Super Poder: Dominação Total (12 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Mew
Tipo: Psíquico
Pokedex: Acredita-se que Mew é a origem de todos os pokémons, já que ele pode usar todas as técnicas conhecidas. Alguns cientistas e exploradores rodam o mundo tentando captura-lo.

F-6 (contusão), **H-**6, **R-**7, **A-**8, **PdF-**10 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Qualquer um (PdF, força ?? pts); Telepatia (2 pts); Levitação (2 pts); Teleporte (2 pts); Paralisia (1 pt); Reflexão (2 pts); Escudo Mental (3 pts); Confusão (2 pts); Super Poder: Dominação Total (12 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Chikorita
Tipo: Planta
Pokedex: Chikorita é um pokémon planta muito simpático, mas muito valente. Às vezes costuma se deitar para tomar sol e recarregar suas energias.

F-1 (contusão), **H-**3, **R-**3, **A-**1, **PdF-**1 (planta)
Vantagens: Ataque Especial - Folha Gilete (corte, planta PdF 1 pt); Membros Elásticos (1 pt);
Armadura Extra: Água (2 pt);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Bayleef
Tipo: Planta
Pokedex: Evolução de Chikorita. As folhas enroladas no pescoço de Bayleef liberaram um aroma que serve como estimulante nas horas de batalha.

F-2 (contusão), **H-**3, **R-**4, **A-**1, **PdF-**2 (planta)
Vantagens: Ataque Especial - Folha Gilete (corte, PdF 1 pt), Encontrão (força 1 pt); Membros Elásticos (1 pt);
Armadura Extra: Água (2 pts), Elétrico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Meganium
Tipo: Planta
Pokedex: Evolução de Bayleef. As pétalas em volta do pescoço de Meganium exalam um gostoso perfume que serve para acalmar os sentimentos agressivos.

F-3 (contusão), **H-**4, **R-**5, **A-**3, **PdF-**3 (planta)
Vantagens: Ataque Especial - Folha Gilete (corte, PdF 1 pt), Ataque de Corpo (força, 1 pt); Energia Extra (1 pts); Membros Elásticos (1 pt); Fortalecer (Força, PdF 2 pts); Paralisia (1 pt);
Armadura Extra: Água (2 pts), Terra (2 pts), Pedra (2 pts), Elétrico (2 pts), Veneno (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Cyndaquil
Tipo: Fogo
Pokedex: A chama nas costas deste tímido pokémon representa seu temperamento, quanto mais quente, mais irritado ele está.

F-1 (contusão), **H-**3, **R-**2, **A-**2, **PdF-**2 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Lança Chamas (PdF, 1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Quilava
Tipo: Fogo
Pokedex: Quando Cyndaquil evolui, este se transforma em Quilava, um pokémon rápido e com poderosos ataques de fogo.

F-2 (contusão), **H-**4, **R-**3, **A-**3, **PdF-**3 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Lança Chamas (PdF, 1 pt); Fortalecer (PdF 1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Typhlosion
Tipo: Fogo
Pokedex: Evolução do Quilava. Quando está pronto para a batalha, o calor exalado pelo corpor de Thyphlosion é capaz de esquentar todo o ar em volta dele.

F-4 (contusão), **H-**4, **R-**5, **A-**3, **PdF-**5 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Explosão de Fogo (PdF, 1 pt), Ataque Rápido (força 1 pt), Fumaça Venenosa (veneno, PdF 1 pt); Fortalecer (Força, PdF 2 pts); Tiro Múltiplo (2 pts); Tiro Carregável (2 pts); Toque de Energia (fogo, 1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Totodile
Tipo: Água
Pokedex: Este agitado e simpático pokémon possui alguns ataques de aguá e uma poderosa mordida.

F-2 (corte), **H-**3, **R-**2, **A-**2, **PdF-**1 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Garrada (força 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (1 pt);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Croconaw
Tipo: Água
Pokedex: Evolução do Totodile. Os dentes e as garras de Croconaw são extremamente afiados fazendo delas poderosas instrumentos de ataque.

F-3 (corte), **H-**4, **R-**3, **A-**2, **PdF-**2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Mordida (força 1 pt); Fortalecer (PdF, 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (1 pt), Gelo (1 pt);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Feraligator
Tipo: Água
Pokedex: Evolução de Croconaw. Apesar de sua força, o peso de seu corpo fora d'agua faz com que Faraligator perca um pouco sua habilidade, mas não se engane, isso não influi no poder de sua mordida.

F-5 (corte), **H-**4, **R-**4, **A-**4, **PdF-**3 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Hidro Bomba (PdF 1 pt), Super Mordida (força 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt); Tiro Carregável (2 pts); Fortalecer (PdF, 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (1 pt), Gelo (1 pt);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Sentret
Tipo: Normal
Pokedex: Esta ágil e dócil pokémon sempre se equilibra em sua calda quando quer ver a longas distâncias.

F-2 (contusão), **H-**3, **R-**2, **A-**2, **PdF-**0
Vantagens: Ataque Especial - Ataque Rápido (força 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Furret
Tipo: Normal
Pokedex: Evolução de Sentret. Apesar de possuir pequenas patas, Furret é muito hábil e veloz.

F-3 (contusão), **H-**4, **R-**3, **A-**3, **PdF-**0
Vantagens: Ataque Especial - Ataque Rápido (força 1 pt), Garrada (força, corte 1 pt); Aceleração (1 pt); Fortalecer (força 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Hoothoot
Tipo: Normal/Voador
Pokedex: Este doce pokémon é visto normalmente a luz do luar e sempre se equilibrando em uma de suas patas.

F-1 (corte), **H-**3, **R-**2, **A-**1, **PdF-**1 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Bicada (força 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Noctowl
Tipo: Normal/Voador
Pokedex: Evolução de Hoothoot. Graças aos seus olhos treinados, Noctow é capaz de enxergar perfeitamente na escuridão.

F-3 (corte), **H-**4, **R-**3, **A-**4, **PdF-**2 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Bicada (força 1 pt); Levitação (2 pts); Confusão (2 pts); Sentidos Especiais: Radar, Visão Infra Vermelho e Visão Aguçada (1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Ledyba
Tipo: Inseto/Voador
Pokedex: Este tímido pokémon é encontrado em grandes áreas verdes e sempre acompanhado de seu grupo.

F-3 (contusão), **H-**3, **R-**2, **A-**4, **PdF-**1 (som)
Vantagens: Ataque Especial - Encontrão (força 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Venenoso (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt), Gelo (-1 pt);

Ledian
Tipo: Inseto/Voador
Pokedex: Evolução do Ledyba. Este pokémon adora a luz do sol, e muitos pesquisadores dizem que é do sol que Ledian tira suas forças.

F-4 (contusão), **H-**4, **R-**3, **A-**5, **PdF-**2 (som)
Vantagens: Ataque Especial - Mega Soco (força 1 pt), Hipersônico (PdF 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Venenoso (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt), Gelo (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Spinarak
Tipo: Inseto/Veneno
Pokedex: Este pequeno pokémon é portador de poderosas habilidades, desde tecer teia para prender seus oponentes, a fortes tiros venenosos.

F-1 (perfurante), **H-**4, **R-**2, **A-**3, **PdF-**3 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Agulhas Venenosas (PdF 1 pt); Paralisia (1 pt); Membros Elásticos (1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Venenoso (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt), Gelo (-1 pt);

Ariados
Tipo: Inseto/Veneno
Pokedex: Maior e mais forte, a evolução do Spinarak, é capaz de sintetizar em seu organismo poderosos venenos e suas teias são capazes de segurar um estouro de Tauros.

F-2 (perfurante), **H-**5, **R-**3, **A-**4, **PdF-**4 (veneno)
Vantagens: Ataque Especial - Agulhas Venenosas (PdF 1 pt), Ataque de Chifre (força 1pt); Paralisia (1 pt); Membros Elásticos (1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Venenoso (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt), Gelo (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Togepi
Tipo: Normal
Pokedex: Símbolo de boa sorte, esse pequeno pokémon esbanja alegria e felicidade, até mesmo em um duelo.

F-0 (contusão), **H-**1, **R-**1, **A-**2, **PdF-**3 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Metrônomo (PdF 1 pt); Aparência Inofensiva (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Força (-2 pts);

Togetic
Tipo: Normal
Pokedex: Evolução do Togepi. Este alegre pokémon é capaz de voar pequenas altitudes sem agitar suas asas.

F-2 (contusão), **H-**4, **R-**2, **A-**4, **PdF-**4 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Metrônomo (PdF 1 pt), Tapa (força 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Mareep
Tipo: Elétrico
Pokedex: Quando este pokémon está pronto para usar seus golpes elétricos, a ponta de sua calda começar a brilhar.

F-1 (contusão), **H-**1, **R-**2, **A-**1, **PdF-**3 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Choque (PdF 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Flaffy
Tipo: Elétrico
Pokedex: Evolução de Mareep. A pouca lã encontrada no corpo de Flaffy é carregada de poderosas cargas elétricas.

F-1 (contusão), **H-**2, **R-**3, **A-**2, **PdF-**4 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio (PdF 1 pt); Fortalecer (PdF 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Ampharos
Tipo: Normal
Pokedex: Evolução do Flaffy. O brilho da ponta da calda de Ampharos pode ser vista a grandes distancias. E por causa disso é usada como um sinal guia para pessoas e pokémons perdidos.

F-2 (contusão), **H-**2, **R-**4, **A-**3, **PdF-**5 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Trovão (PdF 1 pt); Fortalecer (PdF 1 pt); Toque de Energia (1 pt); Tiro Carregável (2 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Azurill
Tipo: Água
Pokedex: A calda de Azurill possui três vezes seu tamanho, e a utilizando como mola é capaz de saltar grandes altitudes.

F-1 (contusão), **H-**2, **R-**2, **A-**1, **PdF-**2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Arma d'água (PdF 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Marill
Tipo: Água
Pokedex: Evolução de Azurill. Marill é um dos pokémons aquáticos mais dóceis existentes, porém, não o irrite ele é capaz de realizar poderosos ataques de água.

F-2 (contusão), **H-**3, **R-**4, **A-**2, **PdF-**3 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Canhão de Bolhas (PdF 1 pt); Fortalecer (PdF 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Azumarill
Tipo: Água
Pokedex: Evolução de Marill. As longas orelhas de Azumarill servem como sensores captando todos os sons em sua volta em perfeita acústica, até mesmo de baixo d'agua.

F-3 (contusão), **H**-4, **R**-6, **A**-3, **PdF**-4 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Canhão d'água (PdF 1 pt); Fortalecer (PdF, 1 pt); Sentidos Especiais: Audição Aguçada (1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Hoppip
Tipo: Planta/Voador
Pokedex: Esse pequeno pokémon possui um corpo resistente, porém extremamente leve, podendo voar facilmente com ajuda do vento e sacudindo as plantas de sua cabeça.

F-1 (contusão), **H**-2, **R**-3, **A**-2, **PdF**-2 (planta)
Vantagens: Ataque Especial - Esporo de Algodão (PdF 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra:
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Skiploom
Tipo: Planta/Voador
Pokedex: Evolução de Hoppip. Capaz de voar rodando a flor que existe sobre sua cabeça, Skiploom realiza poderosos ataques "vindos do céu".

F-2 (contusão), **H**-3, **R**-4, **A**-3, **PdF**-3 (planta)
Vantagens: Ataque Especial - Esporo de Algodão (PdF 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Água (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Jumpluff
Tipo: Planta/Voador
Pokedex: Evolução de Skiploom. Visto normalmente em campos abertos esse saltitante pokémon, é capaz de produzir poderosos pós-alérgicos apartir do algodão de seu corpo.

F-3 (contusão), **H**-5, **R**-5, **A**-4, **PdF**-4 (planta)
Vantagens: Ataque Especial - Esporo de Algodão (PdF 1 pt), Vôo Razante (força 1 pt); Paralizia (1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Água (2 pts), Életrico (2 pts), Terra (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Misdreavus
Tipo: Fantasma
Pokedex: Este pokémon ama pregar peças em em pessoas só para rir das caras de assustados.

F-1(veneno), **H**-4, **R**-4, **A**-2, **PdF**-4 (magia negra)
Vantagens: Ataque Especial - Canto Sombrio (PdF 1 pt); Paralisia (1 pt); Telepatia (2pts); Invisibilidade (2 pts); Intimidação (3 pts); Confusão (2 pts);
Armadura Extra: Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Psíquico (-1 pt);

Unown
Tipo: Psíquico
Pokedex: Este pokémon apresenta diverças formas diferentes e que lembram letras do alfabeto. Unowns só são capazes de lutar quando estão em grupo.

F-0, **H**-3, **R**-3, **A**-2, **PdF**-0/5* (???)
Vantagens: *Ataque Especial - Qualquer um em poder máximo, porém é necessário que um grupo de Unowns esteja reunido.
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Wynaut
Tipo: Psíquico
Pokedex: Wynaut pode ser sempre visto com um grande sorriso em seu rosto, até mesmo quando zangado.

F-0 (contusão), **H**-2, **R**-3, **A**-4, **PdF**-0
Vantagens: Deflexão (1 pt); Energia Extra (1 pt); Escudo Psíquico (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Wobbuffet
Tipo: Psíquico
Pokedex: Evolução do Wynaut. Sem técnicas de combates ofensivas Wobbuffet só é capaz de derrotar seus oponentes refletindo os ataques que recebe.

F-2 (contusão), **H-**3, **R-**4, **A-**6, **PdF-**0
Vantagens: Reflexão (2 pts); Energia Extra (1 pt); Escudo Psíquico (3 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Slugma
Tipo: Fogo
Pokedex: Este pokémon esta sempre em movimento, pois se parar, seu corpo de magma se esfria e se rigece.

F-1 (contusão), **H-**2, **R-**3, **A-**3, **PdF-**3 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Lança Chamas (PdF 1 pt); Fortalecer (armadura, 1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Magcargo
Tipo: Fogo/Pedra
Pokedex: Evolução de Slugma. O corpo de Magcargo é tão quente quanto a lava de um vulcão ativo.

F-2 (contusão), **H-**3, **R-**4, **A-**4, **PdF-**4 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Lança Chamas (PdF 1 pt); Fortalecer (armadura, 1 pt); Tiro Carregável (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Milktank
Tipo: Normal
Pokedex: Milktank é capaz de utilizar o leite que produz tanto para ataques como para uma boa nutrição pokémon.

F-3 (contusão), **H-**3, **R-**5, **A-**4, **PdF-**2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Investida (força 1 pt), Ataque de Leite (PdF 1 pt); Energia Extra (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Raikou
Tipo: Elétrico
Pokedex: Raikou é um dos três cães lendários, representa a agilidade e a força dos pokémons elétricos. Acredita-se que Raikou pode se movimentar juntamente com os relâmpagos.

F-7 (elétrico), **H-**6, **R-**6, **A-**5, **PdF-**5 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Esfera de Energia (PdF 1 pt), Encontrão (contusão, força 1 pt); Super Poder: Enxame de Trovões (3 pts); Energia Extra (1 pt); Fortalecer (força, armadura, 2 pts); Intimidação (3 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Entei
Tipo: Fogo
Pokedex: Entei é um dos três cães lendários, representanta o poder dos pokémons de fogo. Dizem que Entei é o pokémon que controla e segura as erupções vulcânicas causada por Moltres.

F-4 (fogo), **H-**6, **R-**7, **A-**5, **PdF-**6 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Esfera de Fogo (PdF 1 pt), Encontrão (contusão, força 1 pt); Super Poder: Explosão (3 pts); Tiro Carregável (2 pts); Energia Extra (1 pt); Fortalecer (força, armadura, 2 pts); Intimidação (3 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Suicune
Tipo: Água
Pokedex: Suicune é um dos três cães lendarios, representa a resistência e a habilidade dos pokémons aquáticos. Suicune é tido como o mais místico dos pokémons lendários e acredita-se que ele é um dos pokémons protetores da terra.

F-5 (gelo), **H-**5, **R-**7, **A-**7, **PdF-**6 (aguá)
Vantagens: Ataque Especial - Esfera de Gelo (PdF 1 pt), Encontrão (contusão, força 1 pt); Super Poder: Inferno de Gelo (4 pts); Energia Extra (1 pt); Fortalecer (força, armadura, 2 pts); Intimidação (3 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Planta (-1 pt);

Larvitar
Tipo: Pedra/Terra
Pokedex: Este curioso pokémon se alimenta de rochas e minerais encontrados na terra.

F-3 (contusão), **H-**2, **R-**2, **A-**3, **PdF-**1 (pedra)
Vantagens: Ataque Especial - Encontrão (força, 1 pt); Fortalecer (armadura, 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt);

Pupitar
Tipo: Pedra/Terra
Pokedex: Evolução de Larvitar. Mesmo coberto por uma rígida carapaça, Pupitar pode mover-se livremente. Forte e rápido este pokémon possui um poder destrutivo proeminente.

F-4 (contusão), **H-**4, **R-**3, **A-**4, **PdF-**2 (pedra)
Vantagens: Ataque Especial - Investida (força 1 pt); Aceleração (1 pt); Fortalecer (armadura, 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt);

Tyranitar
Tipo: Pedra/Noturno
Pokedex: Quando evolui de Pupitar, Tyranitar perde um pouco de sua velocidade, porém ganha muita força e resistência. Dizem que com apenas uma de suas mãos é capaz de fazer pequenos tremores na terra.

F-5 (contusão), **H-**5, **R-**5, **A-**6, **PdF-**3 (pedra)
Vantagens: Ataque Especial - Mega Soco (força 1 pt); Arremesso de Pedra (PdF 1 pt), Fortalecer (força, armadura, 2 pts); Super Poder: Terremoto (5 pts, só pode ser usado no poder mínimo);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt);

Lugia
Tipo: Psíquico/Voador
Pokedex: Pokémom protetor dos mares, Lugia possui o estranho poder de acalmar tempestades. Acredita-se que Lugia é um dos pokémons protetores da terra.

F-4 (contusão), **H-**6, **R-**7, **A-**6, **PdF-**7 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Turbilhão de Vento (vento, PdF 1 pt), Turbilhão de Água (água, PdF 1 pt); Levitação (2 pts); Energia Extra (1 pt); Ataque do Céu (2 pts); Reflexão (2 pts); Fortalecer (armadura, 1 pt); Criocinese (3 pts); Escudo Mental (3 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Pedra (-1 pt); Gelo (-1 pt); Magia Negra (-1 pt);

Ho-oh
Tipo: Fogo/Voador
Pokedex: Dizem que este lendário pokémon voa sem parar, e que seu corpo incandesce sete cores diferentes formando arco-iris onde passa.

F-6 (corte), **H-**6, **R-**5, **A-**5, **PdF-**7 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Explosão de Fogo (PdF 1 pt), Turbilhão de Vento (vento, PdF 1 pt); Levitação (2 pts); Energia Extra (1 pt); Ataque do Céu (2 pts); Tiro Múltiplo (2 pts); Tiro Carregavel (2 pts); Fortalecer (armadura, PdF, 2 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Pedra (-1 pt); Magia Negra (-1 pt);

Celebi
Tipo: Inseto/Psíquico
Pokedex: Não se sabe muito sobre Celebi, acredita-se que seja um dos pokémons protetores da terra e que possui a habilidade de viajar no tempo.

F-5 (contusão), **H-**7, **R-**8, **A-**8, **PdF-**9 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Ataque Mental (PdF, 1 pt); Separação (2 pts); Telepatia (2 pts); Levitação (2 pts); Teleporte (2 pts); Reflexão (2 pts); Escudo Mental (3 pts); Super Poder: Teleportação Planar (18 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt);

Treecko
Tipo: Planta
Pokedex: Este pokémon possui pequenos gachos em seus pés que lhe permite correr em quase todo tipo de terreno. Seus principais ataques são feitos com sua pesada calda.

F-2 (contusão), **H-**3, **R-**2, **A-**2, **PdF-**0 (planta)
Vantagens: Ataque Especial - Ataque de Calda (força 1 pt); Aceleração (1 pt);
Armadura Extra: Água (2 pt);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Grovyle
Tipo: Planta
Pokedex: Evolução de Treecko. As folhas que cercam o corpo de Grovyle fazem com que este pokémon se camufle facilmente dentro de uma floresta.

F-3 (contusão), **H-**4, **R-**3, **A-**2, **PdF-**1 (planta)
Vantagens: Ataque Especial - Ataque Rápido (força, 1 pt); Aceleração (1 pt);
Armadura Extra: Água (2 pts), Elétrico (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Sceptile
Tipo: Planta
Pokedex: Ao evoluir de Grovyle, as folhas que cobriam o corpo desse pokémon se tornam rígidas e afiadas sendo as principais armas de Sceptile.

F-4 (corte), **H-**5, **R-**4, **A-**4, **PdF-**2 (planta)
Vantagens: Ataque Especial Folha Gilete (corte/planta, PdF 1 pt), Ataque Cortante (força, 1 pt); Fortalecer (Força, Armadura 2 pts); Energia Extra (1 pt); Aceleração (1 pt);
Armadura Extra: Água (2 pts), Terra (2 pts), Pedra (2 pts), Elétrico (2 pts), Veneno(2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Torchic
Tipo: Fogo
Pokedex: Esse pequeno pokémon é capaz de produzir fogo dentro de seu corpo, ao abraçá-lo da para sentir um pouco do calor.

F-2 (contusão), **H-**3, **R-**2, **A-**1, **PdF-**1 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Cabeçada (força, 1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Combusken
Tipo: Fogo
Pokedex: Evolução de Torchic. Este pokémon prefere usar seus chutes e garradas a seu ataque de lança chamas.

F-3 (corte), **H-**4, **R-**3, **A-**2, **PdF-**2 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Lança Chamas (PdF, 1 pt), Super Chute (força, 1 pt); Fortalecer (Força, 1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Blaziken
Tipo: Fogo
Pokedex: Evoluçao de Combusken. A agilidade com as pernas e a força muscular que Blaziken possui é capaz de realizar múltiplos e poderosos chutes em poucos segundos.

F-5 (contusão), **H-**5, **R-**4, **A-**4, **PdF-**4 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Explosão de Fogo (PdF 1 pt), Mega Chute (força 1 pt); Fortalecer (força, PdF 2pts); Tiro Carregável (2 pts); Tiro Múltiplo (2 pts); Ataque Múltiplo (1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Pedra (-1 pt), Terra (-1 pt);

Mudkip
Tipo: Água
Pokedex: A nadadeira na cabeça de Mudkip serve como um radar quando esta debaixo d'água.

F-2 (contusão), **H-**2, **R-**3, **A-**1, **PdF-**2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Jato D'gua (PdF 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (1 pt);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Marshtomp
Tipo: Água
Pokedex: Evolução de Mudkip. O corpo deste pokémon é envolto por uma fina película impermeavel que permite um nado mais rápido.

F-2 (contusão), **H-**3, **R-**4, **A-**2, **PdF-**3 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Arma de Água (PdF 1 pt); Fortalecer (PdF, 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (1 pt), Gelo (1 pt);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Swampert
Tipo: Água
Pokedex: Evolução de Marshtomp. Dizem que Swampert possui a melhor visão dentre os pokémons aquáticos, sendo capaz de enxergar claramente as coisas mesmo em águas turvas.

F-4 (contusão), **H-**4, **R-**4, **A-**3, **PdF-**5 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Canhão d'água (PdF 1 pt), Encontrão (força 1 pt); Fortalecer (armadura e PdF, 2 pts); Tiro Carregável (2 pts);
Armadura Extra: Fogo (1 pt), Gelo (1 pt);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Zigzagoon
Tipo: Normal
Pokedex: Esperto, este pokémon utiliza as cores de seu pelo para confundir seus oponentes, curioso, sempre está buscando coisas novas em lugares novos.

F-1 (contusão), **H-**3, **R-**3, **A-**2, **PdF-**0
Vantagens: Ataque Especial - Ataque Rápido (força 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Linoone
Tipo: Normal
Pokedex: Muito veloz a evolução de Zigzagoon, é capaz de alcançar facilmente 60 Km/h, podendo ainda ultrapassar essa marca correndo em linha reta.

F-2 (contusão), **H-**4, **R-**4, **A-**3, **PdF-**0
Vantagens: Ataque Especial - Ataque Rápido (força 1 pt), Garrada (força, corte 1 pt); Aceleração (1 pt); Fortalecer (armadura 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Taillow
Tipo: Normal/Voador
Pokedex: Apesar de seu tamanho este pokémon é muito valente atacando seus oponentes com fortes ataques "vindos do céu".

F-2 (corte), **H**-4, **R**-2, **A**-1, **PdF**-1 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Vôo Razante (força 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Swellow
Tipo: Normal/Voador
Pokedex: Evolução de Taillow. Este pokémon vive sobrevoando os céus mostrandos suas belas asas e realizando íngremes vôos razantes.

F-3 (corte), **H**-5, **R**-3, **A**-2, **PdF**-2 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Vôo Razante (força 1 pt); Fortalecer (força 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Wingull
Tipo: Água/Normal
Pokedex: Visto normalmente em praias, este pokémon ama sol e água. Uma característica marcante de Wingull é que ele prefere planar a bater suas asas.

F-1 (corte), **H**-2, **R**-3, **A**-2, **PdF**-2 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Tiro D'água (água, PdF 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Pelipper
Tipo: Água/Normal
Pokedex: Evolução de Wingull. Este pokémon é conhecido também como transportador pokemon, pois é capaz de voar tranqüilamente carregando ovos e pequenos pokemons dentro de seu bico.

F-2 (corte), **H**-3, **R**-4, **A**-3, **PdF**-3 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Tiro D'água (água, PdF 1 pt); Fortalecer (PdF 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Slakoth
Tipo: Normal
Pokedex: Movimentos lentos e sem força, capaz de durmir ate 20 horas por dia, Slakoth é símbolo da preguiça pokémon.

F-2 (corte), **H**-1, **R**-3, **A**-2, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Garrada (força 1 pt); Energia Extra (2 pts) - ao utilizar está vantagem Slakoth pega no sono demorando 3 turnos para acordar e voltar a lutar novamente;
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra;

Vigoroth
Tipo: Normal
Pokedex: Diferente de sua pré-evolução, Vigorath é muito agitado, até mesmo na hora de dormir. Este pokémon recarrega suas energias em menos de 1 hora de sono.

F-3 (corte), **H**-5, **R**-3, **A**-2, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Ataque de Garras (força 1 pt); Aceleração (1 pt); Fortalecer (força 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Slaking
Tipo: Normal
Pokedex: Evolução de Vigoroth. Possuidor de uma imensa força e fome, este pokémon é capaz de arrasar grandes áreas graminias para saciar seu apetite.

F-5 (corte), **H**-4, **R**-4, **A**-4, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Mega Soco (força 1 pt); Energia Extra (2 pts) - ao utilizar está vantagem Slaking pega no sono demorando 3 turnos para acordar e voltar a lutar novamente; Fortalecer (força 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Makuhita
Tipo: Lutador
Pokedex: Makuhita tem um espírito de luta fantástico, nunca desistindo de um combate.

F-3 (contusão), **H-**2, **R-**4, **A-**2, **PdF-**0
Vantagens: Ataque Especial - Soco Lento (força 1 pt); Fortalecer (força 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Psíquico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Hariyama
Tipo: Lutador
Pokedex: Evolução de Makuhita. O corpo arredondado deste pokémon, faz com que pareça gordo, porém a verdade, é que Hariyama é uma montanha de músculos.

F-4 (contusão), **H-**4, **R-**5, **A-**3, **PdF-**0
Vantagens: Ataque Especial - Mega Soco (força 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt); Fortalecer (força, armadura 2 pts); Intimidação (3 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Psíquico (-1 pt), Magia Negra (-1 pt);

Nosepass
Tipo: Pedra
Pokedex: Nosepass serve como bússola para pokémons e treinadores perdidos, pois o nariz magnético deste pokémon faz com que ele sempre aponte para o norte.

F-3 (contusão), **H-**2, **R-**4, **A-**4, **PdF-**2 (pedra)
Vantagens: Ataque Especial - Investida (força 1 pt); Fortalecer (armadura 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Elétrico (2 pts), Veneno(2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt);

Meditite
Tipo: Lutador/Psíquico
Pokedex: A principal forma de treinamento deste pokémon é através da meditação, a qual treina a mente e o corpo.

F-4, **H-**3, **R-**2, **A-**2, **PdF-**3 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Golpe Psíquico (força 1 pt); Telecinese (2 pts); Escudo Psíquico (1 pt); Deflexão (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Medicham
Tipo: Lutador/Psíquico
Pokedex: Evolução de Meditite. Acredita-se que com o poder da meditação, este pokémon chegou ao sexto sentido.

F-5, **H-**4, **R-**3, **A-**3, **PdF-**4 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Golpe Psíquico (força 1 pt); Telecinese (3 pts); Escudo Psíquico (2 pts); Deflexão (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Electrike
Tipo: Elétrico
Pokedex: Toda energia de Electrike está armazena em seu pelo, e quando utiliza essa energia para se locomover este pokémon fica tão rápido que é capaz de enganar olhos humanos.

F-2 (contusão), **H-**3, **R-**2, **A-**3, **PdF-**3 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio (PdF 1 pt); Aceleração (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Manectric
Tipo: Elétrico
Pokedex: Evolução de Electrike. Este pokémon é capaz de utilizar a eletricidade presente na atmosfera formando nuvez de trovões.

F-3 (contusão), **H-**4, **R-**3, **A-**3, **PdF-**4 (elétrico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio (PdF 1 pt), Investida (força 1 pt); Aceleração (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Carvanha
Tipo: Água/Noturno
Pokedex: A mandibula desenvolvida e os afiados dentes deste pokémon, fazem Carvanha um dos mais perigosos pokémons aquaticos.

F-3 (perfurante), **H-**4, **R-**3, **A-**2, **PdF-**1 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Mordida (força 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Fúria (-1 pt); Rebelde (-2 pts);
Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Sharpedo
Tipo: Água/Noturno
Pokedex: Evolução de Carvanha. Possuidor de uma das mais poderosas mordidas pokémon e de um terrível temperamento, Sharpedo torna-se um dos mais temíveis pokémons.

F-5 (perfurante), **H-**5, **R-**4, **A-**3, **PdF-**2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Hyper Mordida (força 1 pt); Fortalecer (força 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Veneno (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Fúria (-1 pt); Rebelde (-2 pts);
Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Wailmer
Tipo: Água
Pokedex: Wailmer é capaz de armazenar grandes quantidades de água dentro de seu corpo, utilizando-a tanto para de se defender como para se locomover mais rapidamente.

F-2 (contusão), **H-**2, **R-**3, **A-**1, **PdF-**1 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Arma D'água (PdF 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Wailord
Tipo: Água
Pokedex: Evolução de Wailmer. Este é o maior pokémon existente registrado até hoje. Acredita-se que quando este pokémon realiza saltos no mar ondas gigantes são formadas.

F-4 (contusão), **H-**3, **R-**6, **A-**3, **PdF-**4 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Canhão D'água (PdF 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Veneno (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Numel
Tipo: Fogo/Terra
Pokedex: Numel armazena dentro de seu corpo magma a uma temperatura de quase 1000ºC.

F-2 (contusão), **H-**1, **R-**4, **A-**2, **PdF-**3 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Lança Chamas (PdF 1 pt); Fortalecer (armadura 1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Camerupt
Tipo: Fogo/Terra
Pokedex: Evolução de Numel. Este pokémon tem seu corpo formado por dois pequenos vulcões, que, quando Camerupt fica irritado entram em erupção.

F-3 (contusão), **H-**3, **R-**5, **A-**3, **PdF-**4 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Erupção de Fogo (PdF 1 pt); Tiro Carregável (2 pts); Tiro Múltiplo (2 pts); Fortalecer (armadura 1 pt);
Armadura Extra: Planta (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Terra (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Torkoal
Tipo: Fogo
Pokedex: Torkoal gera energia queimando carvão dentro de seu corpo e expelindo a fumaça através de seu casco e de suas narinas.

F-3 (contusão), **H-**3, **R-**4, **A-**4, **PdF-**3 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Investida (força 1 pt), Tiro de Fogo (PdF 1 pt); Super Poder de Imagem turva (somente dentro da fumaça 1 pt)
Armadura Extra: Planta (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Pedra (-1 pt), Terra (-1 pt);

Spinda
Tipo: Normal
Pokedex: Este pokémon se move de uma maneira curiosa, quase um zig zag cheio de curvas, com isso confundindo seus oponentes.

F-2 (contusão), **H-**4, **R-**3, **A-**2, **PdF-**0
Vantagens: Ataque Especial - Soco Duplo (força 1 pt); Confusão (2 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Swablu
Tipo: Normal/Voador
Pokedex: As asas de Swablu são brancas e muito macias sendo comparadas com nuvem ou montinhos de algodão.

F-1 (contusão), **H-**3, **R-**2, **A-**1, **PdF-**3 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Encontrão (força 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Altaria
Tipo: Normal/Voador
Pokedex: Evolução de Swablu. Por causa de seu tamanho e modo de voar, Alataria, quando está nos céus parece uma grande nuvem se movendo.

F-2 (contusão), **H-**4, **R-**3, **A-**3, **PdF-**4 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Furacão (PdF 1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Planta (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Gelo (-1 pt), Pedra (-1 pt);

Lunatone
Tipo: Pedra/Psíquico
Pokedex: Lunatone é um poderoso pokémon psíquico encontrado pela primeira vez na área da queda de um meteorito. Acredita-se que este pokémon fica mais forte em noites de lua cheia.

F-0, **H-**2, **R-**4, **A-**4, **PdF-**3 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Eclipse Lunar (preciso PdF 1 pt); Reflexão (2 pts); Escudo Psíquico (1 pt); Confusão (2 pts); Paralisia (1 pt); Energia Extra (1 pt); Área de Batalha (2 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Solrock
Tipo: Pedra/Psíquico
Pokedex: Acredita-se que o Solrock é um pokémon vindo do espaço e que a fonte de seu poder é a luz solar. Em batalha este pokémon irradia luz e calor.

F-0, **H-**2, **R-**4, **A-**3, **PdF-**4 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Eclipse Solar (preciso PdF 1 pt); Reflexão (2 pts); Escudo Psíquico (1 pt); Confusão (2 pts); Paralisia (1 pt); Energia Extra (1 pt); Área de Batalha (2 pts);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt);

Barboach
Tipo: Água/Terra
Pokedex: As antenas encontradas na cabeça de Barboah servem como radar quando esta nadando. Seu corpo é coberto por um pigmento escorregadio o tornando quase impossível de ser agarrado.

F-1 (perfurante), **H-**4, **R-**1, **A-**2, **PdF-**2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Ataque de Bolha (PdF 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Whiscash

Tipo: Água/Terra
Pokedex: Evolução do Barboach. Este pokémon é extremamente territorial, um Whiscash é capaz de revindicar uma grande lagoa como seu território, e quando irritado é capaz de realizar grandes terremotos subaquáticos.

F-2 (perfurante), **H**-5, **R**-3, **A**-3, **PdF**-4 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Rajada de Bolhas (PdF 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Veneno (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Corphish
Tipo: Água
Pokedex: Corphish é um pokémon amigável e simpático em muitos lugares é visto como um pokémon de estimação.

F-3 (corte), **H**-3, **R**-1, **A**-3, **PdF**-2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Arma d'água (PdF 1 pt), Guilhotina (força 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Crawdaunt
Tipo: Água
Pokedex: Evolução de Corphish. De natureza extremamente violenta, este pokémon realiza poderosos ataques com suas garras e dificilmente se fere por ter uma rígida carapaça.

F-4 (corte), **H**-4, **R**-2, **A**-5, **PdF**-3 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Ataque de Bolhas (PdF 1 pt), Guilhotina (força 1 pt); Fortalecer (força, armadura 2 pts);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Feebas
Tipo: Água
Pokedex: Por causa de sua aparência horripilante Feebas é ignorado pela maior parte dos pokémons e por causa da falta de habilidades é ignorado pelos treinadores.

F-0, **H**-0, **R**-2, **A**-1, **PdF**-0
Vantagens:
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Milotic
Tipo: Água
Pokedex: Evolução de Feebas. Milotic é tido como o mais belo pokémon, as cores em seu corpo são vivas e chamativas. E acredita-se que através de pulsos de energia este pokémon é capaz de acalmar sentimentos de raiva e tristeza.

F-3 (contusão), **H**-4, **R**-4, **A**-4, **PdF**-5 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Canhão D'água PdF 1 pt), Investida (força 1 pt); Super Poder de Ilusão Avançada (Focus Ar-4 Luz-4, 8 pts);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Tropius
Tipo: Grama/Voador
Pokedex: As frutas que nascem ao redor do pescoço de Tropius são muito populares entre as crianças. Capaz de voar agitando as folhas em suas costas este pokémon adora comer frutas de topos de árvores.

F-4 (contusão), **H**-4, **R**-5, **A**-5, **PdF**-3 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Encontrão (força 1 pt); Folha Gilete (grama, PdF 1 pt); Membros Elasticos (1 pt); Levitação (2 pts);
Armadura Extra: Veneno (2 pts), Terra (2 pts), Água (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt), Gelo (-1 pt), Psíquico (-1 pt);

Spheal
Tipo: Aguá/Gelo
Pokedex: Normalmente visto em grandes números esses pokémons preferem rolar a andar com suas pequenas patas.

F-1 (contusão), **H**-2, **R**-3, **A**-2, **PdF**-3 (gelo)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Congelante (PdF 1 pt); Paralisia (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Fogo (1 pt);

Sealeo
Tipo: Aguá/Gelo
Pokedex: Evolução de Spheal. Este pokémon tem o costume de impinar na ponta de seu nariz tudo que vê pela primeira vez.

F-2 (contusão), **H**-3, **R**-4, **A**-3, **PdF**-4 (gelo)
Vantagens: Ataque Especial - Rajada Congelante (PdF 1 pt), Cabeçada (força 1 pt); Paralisia (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Fogo (1 pt);

Walrein
Tipo: Aguá/Gelo
Pokedex: Evolução de Sealeo. A pele grossa de Walrien protege esse pokémon do frio quando nada em águas árticas. Suas poderosas presas são capazes de quebrar blocos de gelo facilmente.

F-3 (contusão), **H**-4, **R**-5, **A**-4, **PdF**-5 (gelo)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Aurora (PdF 1 pt), Mordida (perfurante, força 1 pt); Paralisia (1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Fogo (1 pt);

Clamperl
Tipo: Água
Pokedex: A concha que protege Clamperl, não serve somente para proteção, mas também como forma de ataque prendendo seus oponentes.

F-1 (contusão), **H**-2, **R**-2, **A**-3, **PdF**-2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Arma D'água (PdF 1 pt); Paralisia (1 pt); Fortalecer (armadura 1 pt);
Armadura Extra: Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Huntail
Tipo: Água
Pokedex: Evolução de Clamperl. A presença de Huntail foi desconhecida durante muito tempo, pelo fato deste pokémon viver em profundidades extremas nos mares do norte.

F-4 (contusão), **H**-4, **R**-3, **A**-4, **PdF**-2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Ataque de Calda (força 1 pt); Fortalecer (força 1 pt); Ataque Múltiplo (1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Fogo (1 pt);

Gorebyss
Tipo: Água
Pokedex: Evolução de Clamperl. Visto raramente nos mares do sul, Gorebys é tido como um pokémon elegante ao nadar, porém, muito perigoso.

F-2 (perfuração), **H**-4, **R**-4, **A**-3, **PdF**-4 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Canhão D'água (PdF 1 pt); Tiro Carregável (2 pts);
Armadura Extra: Fogo (2 pts), Gelo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Fogo (1 pt);

Luvdisc
Tipo: Água
Pokedex: Por causa de seu formato que lembra um coração Luvdisc é o pokémon que simboliza o amor.

F-1 (contusão), **H**-5, **R**-2, **A**-2, **PdF**-2 (água)
Vantagens: Ataque Especial - Jato D'água (PdF 1 pt);
Armadura Extra: Fogo (2 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt);

Bagon
Tipo: Dragão
Pokedex: Por ser um dragão que não pode voar, Bagon possui um sonho frustrado, o de um dia poder alcançar as nuvens.

F-3 (contusão), **H**-2, **R**-3, **A**-2, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Cabeçada (força 1 pt);
Armadura Extra: ---
Desvantagens: Vulnerabilidade: Gelo (-1 pt);

Shelgon
Tipo: Dragão
Pokedex: Evolução de Bagon. Por ser revistido de uma grossa carapaça que lembra aço, este pokémon e muito pesado e por causa disso possui movimentos muito lentos.

F-3 (contusão), **H**-1, **R**-3, **A**-4, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Encontrão (força 1 pt);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Gelo (-1 pt);

Salamence
Tipo: Dragão
Pokedex: Evolução de Shelgon. Dizem que o sonho de Bagon é tão forte que quando este evolui, seu corpo sofre uma mutação ganhando asas. Visto em montanhas ou sobrevoando os céus Salamance é um poderoso pokémon dragão.

F-6 (contusão), **H**-5, **R**-6, **A**-5, **PdF**-3 (vento)
Vantagens: Ataque Especial - Ataque de Calda (força 1 pt), Ventania (PdF 1 pt); Levitação (2 pts); Ataque Multiplo (1 pt); Fortalecer (força e armadura 2 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Gelo (-1 pt);

Regirock
Tipo: Pedra
Pokedex: O corpo desse pokémon é composto inteiramente de rochas. Dizem que quando se fere, Regirock vai a procurar de pedras para poder se restaurar.

F-5 (contusão), **H**-4, **R**-5, **A**-6, **PdF**-3 (pedra)
Vantagens: Ataque Especial - Investida (força 1 pt); Super Poder: Terremoto (10 pts); Fortalecer (força, armadura, 2pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt);

Regice
Tipo: Gelo
Pokedex: O gelo que forma o corpo desse pokémon foi formado a partir do zero absoluto, fazendo com que nem o mais poderoso pokémon de fogo consiga derrete-lo.

F-4 (contusão), **H**-5, **R**-6, **A**-6, **PdF**-5 (gelo)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Congelante (força 1 pt); Paralisia (1 pt); Super Poder: Inferno de Gelo (4 pts); Fortalecer (PdF, armadura, 2pts); Tiro Carregável (2 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Planta (-1 pt), Elétrico (-1 pt), Fogo (1 pt);

Registeel
Tipo: Metálico
Pokedex: O metal que compõem o corpo de Registeel é mais rígido, mais leve e mais resistente do que qualquer outro metal conhecido.

F-5 (contusão), **H**-5, **R**-6, **A**-8, **PdF**-0
Vantagens: Ataque Especial - Investida (força 1 pt); Super Poder: A Rocha Cadente de Victorios (6 pts); Sentidos Especiais: Radar e Visão Infra Vermelho (1 pt); Fortalecer (força, armadura, 2 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Fogo (-1 pt);

Latias
Tipo: Dragão/Psíquico
Pokedex: Latias é muito sensível as emoções humanas, sempre se preocupando com o que pode acontecer com a terra. Este pokémon só irá se revelar a um treinador de coração puro e é irmã de Latios.

F-4 (contusão), **H-**6, **R-**6, **A-**5, **PdF-**6 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt), Vôo Razante (força 1 pt); Levitação (2 pts); Reflexão (2 pts); Telecinese (5 pts); Escudo Psíquico (3 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt), Gelo (-1 pt);

Latios
Tipo: Dragão/Psíquico
Pokedex: Capaz de voar mais rápido que um avião a jato, Latios pode dobrar sua velocidade diminuindo a resistência do ar com suas asas. Este pokémon só irá se revelar a um treinador de um coração ruim e é irmão de Latias.

F-6 (contusão), **H-**7, **R-**5, **A-**5, **PdF-**4 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt), Vôo Razante (força 1 pt); Levitação (2 pts); Reflexão (2 pts); Telecinese (5 pts); Escudo Psíquico (3 pts); Aceleração (1 pt);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Magia Negra (-1 pt), Gelo (-1 pt);

Kyogre
Tipo: Água
Pokedex: Kyogre foi descrito na mitologia como o pokémon que expandiu o mar cobrindo terras e fazendo com que continentes desaparecessem. Dizem que Kyogre pode de invocar maciças nuvens de chuvas que são capazes de cobrir o céu inteiro.

F-6 (contusão), **H-**7, **R-**7, **A-**7, **PdF-**8 (aguá)
Vantagens: Ataque Especial - Enchente (PdF - área 4 pts), Investida (força 1 pt); Super Poder: Buraco Negro (14 pts); Fortalecer (PdF, armadura, 2 pts); Intimidação (3 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Planta (-1 pt);

Groudon
Tipo: Terra
Pokedex: Groundon foi descrito na mitologia como o pokémon que elevou terras e expandiu continentes. Dizem que Groundon tem o poder de controlar terremotos, e que é capaz de criar vulcões e manipular suas erupções.

F-8 (contusão), **H-**6, **R-**7, **A-**8, **PdF-**5 (pedra)
Vantagens: Ataque Especial - Fissura (força - área 4 pts), Tiro de Pedra (PdF 1 pt); Super Poder: Buraco Negro (14 pts); Fortalecer (força, armadura, 2 pts); Intimidação (3 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Água (-1 pt), Gelo (-1 pt), Planta (-1 pt);

Rayquaza
Tipo: Dragão/Voador
Pokedex: A existência de Rayquaza tinha sido completamente esquecida, por viver acima das nuvens, voando ano após ano na camada de ozônio. Acredita-se que Rayquaza é um dos pokémons protetores da terra.

F-8 (corte), **H-**7, **R-**6, **A-**6, **PdF-**5 (fogo)
Vantagens: Ataque Especial - Fúria do Dragão (fogo/gelo PdF 1 pt), Ataque Sísmico (contusão, força 1 pt), Ataque de Furia (força, 1 pt); Levitação (2 pts); Reflexão (2 pts); Aceleração (1 pt); Fortalecer (força, armadura 2 pts); Tiro Carregável (2 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo (4 pts), Força (3 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: Elétrico (-1 pt), Pedra (-1 pt), Gelo (-1 pt);

Jirachi
Tipo: Metálico/Psíquico
Pokedex: Dizem às lendas que quando Jirachi acorda de seu sono de 1000 anos é capaz de realizar qualquer desejo.

F-6 (contusão), **H**-6, **R**-6, **A**-6, **PdF**-6 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt); Telepatia (2 pts); Levitação (2 pts); Teleporte (2 pts); Reflexão (2 pts); Escudo Mental (3 pts); Super Poder: Desejo (24 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo e Força (7 pts);
Desvantagens: ---

Deoxys (Forma Normal)
Tipo: Psiquico
Pokedex: Altamente inteligente e com poderosos ataques psíquicos, acredita-se que Deoxy surgiu da apartir da mutação de um vírus.

F-7 (contusão), **H**-7, **R**-7, **A**-7, **PdF**-7 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt); Forma Alternativa (12 pts); Telepatia (2 pts); Poder Oculto (3 pts); Levitação (2 pts); Reflexão (2 pts); Telecinese (5 pts); Escudo Psíquico (3 pts); Golpe Mental (3 pts); Confusão (2 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo e Força (7 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Deoxys (Forma de Defesa)
Tipo: Psiquico
Pokedex: Altamente inteligente e com poderosos ataques psíquicos, acredita-se que Deoxy surgiu da apartir da mutação de um vírus.

F-6 (contusão), **H**-6, **R**-7, **A**-10, **PdF**-6 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt); Forma Alternativa (12 pts); Poder Oculto (3 pts); Telepatia (2 pts); Levitação (2 pts); Reflexão (2 pts); Telecinese (5 pts); Escudo Psíquico (3 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo e Força (7 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Deoxys (Forma de Ataque)
Tipo: Psiquico
Pokedex: Altamente inteligente e com poderosos ataques psíquicos, acredita-se que Deoxy surgiu da apartir da mutação de um vírus.

F-10 (contusão), **H**-6, **R**-7, **A**-6, **PdF**-6 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt), Ataque Rápido (força 1 pt); Forma Alternativa (12 pts); Telepatia (2 pts); Poder Oculto (3 pts); Levitação (2 pts); Ataque Multiplo (1 pt); Telecinese (5 pts); Escudo Psíquico (3 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo e Força (7 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Deoxys (Forma de Velocidade)
Tipo: Psiquico
Pokedex: Altamente inteligente e com poderosos ataques psíquicos, acredita-se que Deoxy surgiu da apartir da mutação de um vírus.

F-6 (contusão), **H**-10, **R**-7, **A**-6, **PdF**-6 (psíquico)
Vantagens: Ataque Especial - Raio Psíquico (PdF 1 pt), Ataque Rápido (força 1 pt); Forma Alternativa (12 pts); Telepatia (2 pts); Poder Oculto (3 pts); Levitação (2 pts); Aceleração (1 pt); Telecinese (5 pts); Escudo Psíquico (3 pts);
Armadura Extra: Poder de Fogo e Força (7 pts);
Desvantagens: Vulnerabilidade: ---

Essa adaptação, apesar de apresentar um grande número de fichas pokémons (com descrição e características de cada um), a lista dos monstrinhos não está completa, ficando a cargo dos próprios jogadores e mestres de RPG, criarem esses pokémons, como também alterarem os existentes, dando uma característica própria ao jogo.

FICHA DE PERSONAGEM

Nome ____________________

Kit ____________________

Características

FOR ○○○ PVS ○○○○○
HAB ○○○ ○○○○○
ARM ○○○
RES ○○○ PMS ○○○○○
PDF ○○○ ○○○○○

Perícias

○ ____________________
○ ____________________

Devoção ____________________

Vantagens / Desvantagens

Pokémons

Pokémon

Nome

Tipo

Características

FOR ○○○○○.○○○
HAB ○○○○○.○○○
ARM ○○○○○.○○○
RES ○○○○○.○○○
PDF ○○○○○.○○○

PVS [__] ○○○○○.○○○○○
○○○○○.○○○○○.○○○○○

PMS [__] ○○○○○.○○○○○
○○○○○.○○○○○.○○○○○

Vantagens / Desvantagens

Bonus captura

Pokémon

Nome

Tipo

Características

FOR ○○○○○.○○○
HAB ○○○○○.○○○
ARM ○○○○○.○○○
RES ○○○○○.○○○
PDF ○○○○○.○○○

PVS [__] ○○○○○.○○○○○
○○○○○.○○○○○.○○○○○

PMS [__] ○○○○○.○○○○○
○○○○○.○○○○○.○○○○○

Vantagens / Desvantagens

Bonus captura

Agradecimentos

- Aos (vários) sites que, mesmo involuntariamente cederam imagens e conteúdos para essa adaptação.
- A Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, J. M. Trevisan e Marcelo Del Debbio, pelos excelentes trabalhos na revista Dragão Brasil, e principalmente pelos conteúdos de 3D&T.
- A galera que curte e joga 3D&T
- A galera que curte Pokémon, e que apartir de agora irão jogar Pokémon RPG =]
- Ao meu grupo de RPG, que mesmo sendo um grupo de poucas pessoas a diversão e a interação sempre vem em primeiro lugar: Thiago, Renato, Carlos e David.
- Aos meus pais, por tudo que fizeram por mim (acreditem já fizeram muita coisa).
- E principalmente a Deus que esteve e sempre vai estar ao meu lado.

Copyright ©

O objetivo desta adaptação é criar uma fonte de informação no formato 3D&Tque esteja disponível livremente para todos que se interessam pelo RPG e Pokémon. Apesar de ser uma adaptação livre, de licenças e direitos autorais, ou seja, o conteúdo desta adaptação pode ser copiado, modificado e redistribuído, peço que a nova versão garanta as mesmas liberdades a terceiros e que seja atribuída créditos a Henrique Lobo autor desta adaptação.

Lembrando que:

Esta adaptação foi baseada no **Sistema 3D&T** (Defensores de Tóquio 3ª Edição), criado por **Marcelo Cassaro**, tal que, protegido por lei possui todos os direitos. (Até o dia que foi lançado esse netbook na rede, o 3D&T foi tido como livre, mas ainda devemos agradecer ao Marcelo por criar esse fantástico RPG).

Foram utilizadas informações extraídas do **Manual Defensores de Tóquio 3ª Edição Revisado Turbinado e Ampliado** cujo estão protegidos por lei e pertencem a **Talismã™ Editora**.

E que foram utilizados também imagens e informações sobre **Pokémon**, este por sua vez pertencentes à **Nintendo** e protegidos por lei.